GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏·人

2013.11
Vol.
52
UCG

【名人堂】
梅原大吾自传
《持续胜利的意志力》第三章

卷首特稿
失落的13年

传世之书
白金制造者
马克·塞尼

游戏剧场
歌姬们的疯狂物语
《龙背上的骑兵 3》短篇小说（一）

斑斓之书
双城记
关于自由城与洛圣都的故事

周游列闻
路易年与宫本茂的花甲之年
从 3A 大作到独立游戏
Xseed：日式游戏的西方推广者
汤姆 · 克兰西背后的男人
《生化奇兵 葬于深海》：重返销魂城
洛圣都地图测绘者

特别企划
一个游戏编辑的自我修养

DVD热点推荐
街霸25周年特别纪录片
我是街头霸王

殊途同归

“这下你人生经历可是比我还丰富了。”朋友突然说出的这番话让我疑惑地瞪大了眼睛，但他说出的下一句话却又让我瞬间释然了，并且立马悲从中来。因为我们已经是朋友了，碍于身分，我不能大喊什么“土豪必须死”之类口号，所以决定把这句话原封不动地发出来，让大家感受一下。

“因为我还没为别人干过半天活呢！”

听完这句话后，我惟一的感受是：这年头不能再搞斗地主分田地实在太不照顾屌丝们的情感需要了！

当然，话说回来，如果真是那种年代，我这朋友估计也摊不上斗地主的大戏，他虽是家境富裕，不过家教颇严，年轻时父母没有给他钱乱花，也没有惯着他，所以他也没有什么公子哥的派头，倒是和我等屌丝小民看起来并无二致。作为当时班上数量稀少的玩家，一来二去我们也就混熟了。那时毕竟是年轻，还辨不出他家有多富贵，惟一能看出点端倪的地方，是他每年拿到的红包可以用来又是买 PS2 又是买 GBA，而我拿到的红包只够买几本书来装文艺。

等到大家都成年了，各自走出社会，屌丝和土豪的际遇就高下立判了，我辗转换了几份工作，才终于在自己喜欢的杂志社扎下根来，个中辛酸难以言表，而他则顺利接过父亲的事业，花了几年时间逐渐上手，现在已经是全盘继承，当起了大老板。在我们的国度，能拼爹和不能拼爹除了际遇不同，婚姻状况也有差别，我好不容易才交了个女朋友，谈了不到一年就因为种种原因（主要是舍不得这份工作）分手，至于他嘛，大学刚毕业就结婚，现在第二个儿子都会走路了。还有什么月收入数字差距这种硬指标我就不提了，人艰不拆哪！

综上所述，一旦离开校园，没帮别人打过半天工的土豪和一辈子注定帮别人打工的屌丝之间的差距已经一目了然，在这种史诗般的挫败感面前，我还有任何优越感可言吗？

至少对于土豪来说，还是有的，那就是我——一个屌丝游戏杂志编辑，可以天天玩游戏！如果看到这里的你们正在赞同地默默点头，请看看本期的特别企划《一个游戏编辑的自我修养》，然后你们就应该会懂了。说回正题，随着土豪入了一台 3DS LL，开始玩《怪物猎人 4》，我这个所谓的“福利”就开始逐渐坐实，毕竟他每天只能玩个把小时，然后老婆就会跑来揪着他耳朵要他早点滚上床陪儿子睡觉，而我则能够通宵达旦地和同事一起鏖战。这个描述是符合事实的，不过只是针对某一个时间段，而真正的事实是——当老板的土豪可以在上班的时候堂而皇之地玩游戏，而就算是当游戏杂志编辑的屌丝，上班时也只能乖乖地坐在电脑面前码字，基本上没机会碰自己的 3DS，所以哪怕晚上只能玩个把小时，某土豪的 HR 等级却和我不相伯仲，甚至还隐隐有点反超的味道，简直令人发指。

所以，别再天真地以为当个游戏杂志编辑就可以靠打游戏维生，也别以为成了大老板和两个孩子的爹就当不了玩家，出身和际遇的不同让我们两人走向了完全不一样的人生路，但在某一点上，我们始终是一致的，那就是我们仍然在孜孜不倦地，见缝插针地，尽我们所能地玩游戏。我们并不将其视为儿戏，也没有用年岁渐长作为借口来否定游戏对我们的吸引力，这超越了爱好、习惯、消遣和生存所需，直接成为了我们生活的一部分。

所以，我想，虽然我们这一代的玩家们还没有真正地老去，但只要我们还是一个游戏人，或许未来的人生路，也注定是要殊途同归的吧。

■ 稀饭
■ 2013.11.6

游戏·人 第52辑

责任编辑：黄曦帆

封面设计：黄其斌

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2. 独家授权—对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

郑重声明

未经《游戏·人》同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本辑内容，一经发现，将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿因此而带来的所有损失。

《游戏·人》通信地址

兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏·人》读者服务部（收）

邮编：730020　Email：gamer@ucg.cn

读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏·人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

CONTENTS

业界风云

[卷首特稿]

失落的 13 年 3

[传世之书]

监察风云——现实的启示 7

白金制造者——马克・塞尼 12

[周游列闻]

首家美洲原住民游戏公司诞生 17

路易年与宫本茂的花甲之年 19

从 3A 大作到独立游戏 20

Xseed：日式游戏的西方推广者 21

VR 游戏的曙光：Oculus Rift 的崛起 23

Edge 二十年：英国最后的专业游戏杂志 25

汤姆・克兰西背后的男人 26

《生化奇兵 葬于深海》：重返销魂城 27

洛圣都地图测绘者 28

缔造日本游戏业的游戏菜鸟 29

游戏风采

[游戏评台]

横行霸道Ⅴ 31

暗黑破坏神Ⅲ 32

黑道圣徒Ⅳ 32

怪物猎人 4 33

雷曼 传奇 34

英雄传说 闪之轨迹 34

口袋妖怪 X・Y 35

[工作室物语影像版]

街霸 25 周年特别纪录片

我是街头霸王

[最新动漫游戏 MV 欣赏]

境界の彼方

シリウス

Your song ＊

革命デュアリズム

カラフル

君の银の庭

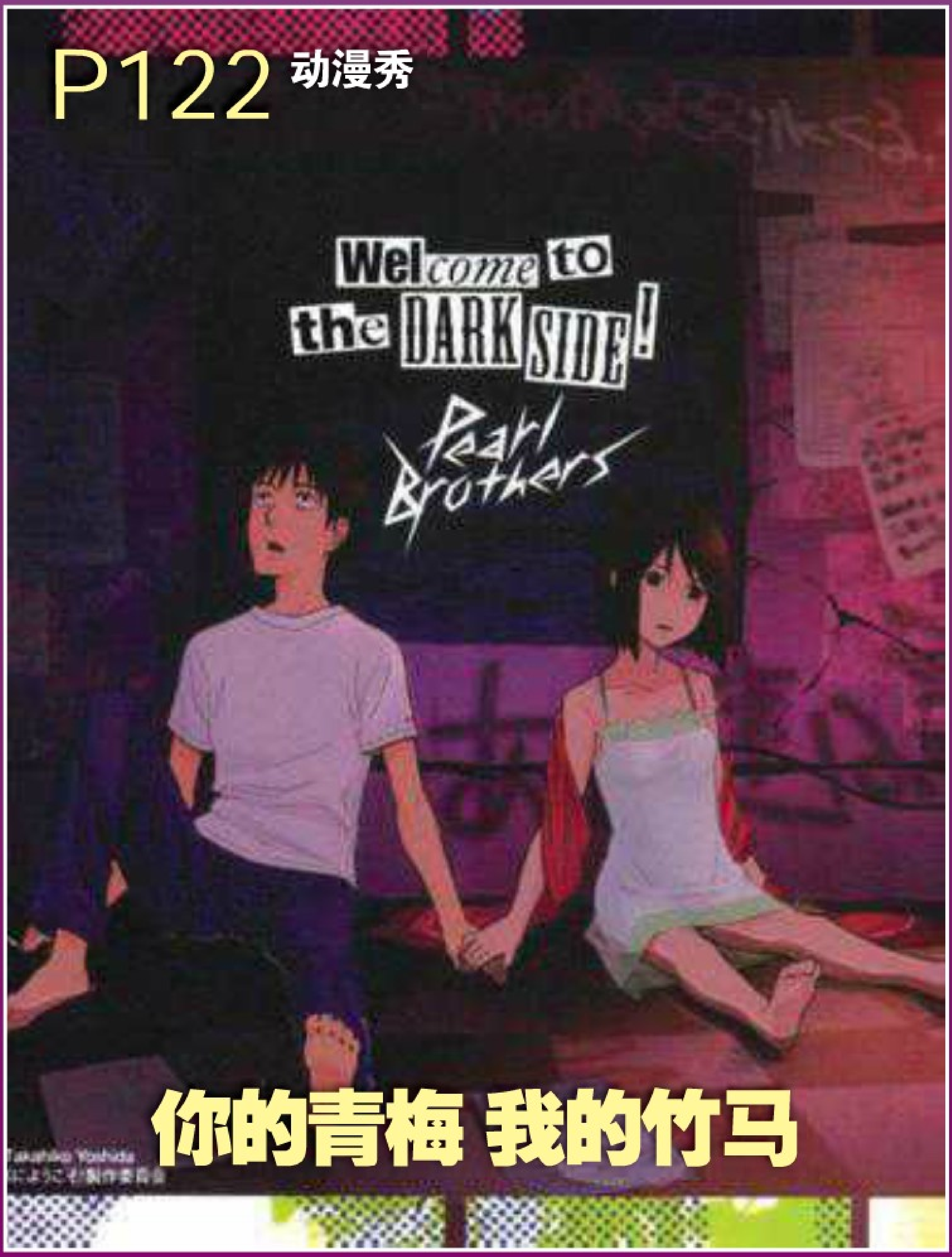
Golden Time

影漫世界

[动漫秀]

进击吧！谏山创和他的巨人 115

你的青梅 我的竹马 122



[游戏人物]

梅原大吾自传——《持续胜利的意志力》第三章 36

山内溥——游戏巨人的传奇人生 42

[斑斓之书]

9300 公里与天堂的距离——八重樱的新西兰游记 46

双城记——关于自由城与洛圣都的故事 60

LOLITA 多重奏 72

[特别企划]

一个游戏编辑的自我修养 81

[游戏剧场]

歌姬们的疯狂物语——《龙背上的骑兵 3》短篇小说（一） 94

[东瀛采风] 109

文化漫谈

[小编与上帝] 129

[游乐园《游戏・人》第 52 辑音乐介绍] 130

80 年代，山寨红白机哺育了一代中国游戏人。

90 年代，PS 横空出世，山寨的技术跟不上了。幸运的是，水货机与盗版碟继续陪伴着我们这一辈游戏人享用世界最先进的游戏。

21 世纪，第二大经济体终于向世界敞开了大门。而 13 载禁令已让我们心灰意冷。笔者所知的游戏业内人士，90% 以上不看好游戏机入华。我们一方面担忧政策生变，就像 10 年前的 PS2 一样，在临门一脚之时被突然叫停。另一方面，我们更担忧的是高贵的游戏机们将葬送在这片险恶的土壤……

文 Lancer 编 哪尼 美编 小瑟

失落的 13 年

黄金 13 年

游戏机禁令 13 年，恰恰是中国网游产业的黄金 13 年。

2000 年，中国 GDP 首次突破 1 万亿美元，是当时美国 GDP 的十分之一。彼时，世界人口第一大国在全球游戏业版图中只是一个可以忽略不计的小点。中国并没有所谓游戏产业的存在，从山寨机到水货机再到各种渠道来源的街机，一切皆存在于灰色产业链之中。

■《传奇》应该是很多玩家最早接触的网游之一

没有人知道中国游戏市场的真实规模，也没有人知道中国玩家的消费潜能。

在这个几乎不存在游戏公司的年代里，七部委联合下发了游戏机禁令。在中国加入 WTO 之前，中国游戏市场率先将世界列强挡在了门外。2001 年，在索尼、任天堂等想方设法绕过禁令曲线救国之时，陈天桥从韩国带来了《传奇》，从此将中国游戏业带向了另一条路。

2013 年，中国 GDP 将逼近 9 万亿美元，接近于 13 年前的美国。今年中国游戏市场规模预计将达 130 亿美元，是 13 年前美国游戏市场规模的两倍有余，接近于去年美国约 148 亿美元的游戏市场规模。预计在两年内，中国将超越美国，成为全球最大游戏市场。依靠国内市场自给自足的中国游戏企业，在资金实力上已跃居世界前列。腾讯、网易、畅游、盛大这四巨头均跻身全球游戏企业 20 强之列，盈利能力当可稳居前十。不计入主机商的硬件销售收入，腾讯游戏的营收规模已跃居全球游戏发行商首位。中国游戏公司普遍 40% 以上的利润率，更令绝大多数在温饱线上挣扎的传统游戏机软件商们垂涎不已。当中国游戏机市场解禁的消息传出后，一些欧美媒体惊呼“中国将成为次世代战争胜负的最大决定因素”。面对美日欧不断下降的游戏机需求量，不少电视游戏业者遥望中国，在一些急于寻求突破口的经营者看来“得中国者得天下”。

只是这个在 PC 端网游的基础上建立起来的市场，还能否容下这种需要额外添置硬件的客厅娱乐？

PS2 被踢出中国之后，游戏业新贵盛大发布了“盛大盒子”计划。这在当时是轰动中国游戏业的壮举。在此期间，盛大的多起大手笔并购行动都被认为是在为盛大盒子做内容准备——包括 20 亿元收购新浪 19.5% 的股票、4.5 亿美元收购起点中文网、游戏茶苑、浩方、边锋等，从而将新闻资讯、文学图书、棋牌游戏、在线视频、在线游戏等全部整合到盛大盒子。这是中

国迄今为止最大规模的一次客厅娱乐大会战，却也成为盛大最惨痛的一次投资。此后联想等 IT 及家电企业前仆后继，声势规模上从未超越盛大盒子。也从未有任何一个“盒子”有过哪怕是小范围的成功。这里面有售价问题、有时机问题，但更重要的是用户习惯问题。

中国活跃玩家数量过亿，加上轻度的网页游戏玩家、手机游戏玩家，总数可能达 3 亿左右，大约相当于美国国民总数。在这 3 亿人中，游戏机玩家应该不到 100 万。其他绝大部分人对电视游戏一无所知。习惯键鼠操作的 1 亿网游玩家将难以适应手柄操作，难以指望他们将游戏环境从电脑桌搬到客厅。

除了少部分重度核心玩家外，中国的玩家群体大多泾渭分明。主机玩家们看不起玩坑钱网游的，网游玩家对“玩出了优越感”的主机玩家也颇为不屑。孰是孰非并无标准，每个玩家想要在游戏中获得的体验不同。2.6 亿美元打造的《GTA5》对于很多网游玩家来说可能无聊透顶。你认为花上千块买宝石打造极品装备的网游玩家脑残，但他从中获得的满足感可能远胜于你花上千块买张限定版游戏。你认为页游画面烂成渣，他会认为电视游戏镜头转得快，看得人头晕眼花、上吐下泻。同样是玩家，你玩红白机长大，他从《传奇》一路走来。你看不上他的世界，他也不稀罕你的世界。

“盛大盒子”出师未捷身先死

灰色通道

假如 13 年前没有那一道禁令，假如 PS2 敲开了中国的国门，今天中国的游戏产业是否会变成以主机游戏为主导?

在各种市场力量的推动下，主机游戏一定会比今天更繁荣，但网游主导的地位不会改变。在没有政策问题的台湾，主机游戏市场规模也远不及网游。盗版是主机游戏的天敌，而台湾的盗版问题远不及内地严重。

十年前，中国电视游戏玩家们为 PS2 即将入华而奔走相告，一边声援索尼，一边继续买水货机和盗版碟。因为行货比水货贵 500 块，因为 5 块钱的盗版碟比几百块的正版碟更容易买到。十年后，盗版的杀伤力已大大降低，随着游戏机联网时代的全面到来，盗版的影响将可忽略不计。但行货机太贵的现象在各种电子产品身上普遍存在，从苹果到三星无一例外。若 PS4、XOne 在国内发售，几乎毫无悬念地会比水货贵几百块。同时，软件商们将面临各种部门的内容审核，《GTA》、《战地》等暴力反动游戏将无所遁形。由于审批时间漫长，即使不存在暴力、政治、色情问题的游戏，也要比过去在台湾进行汉化需要更长的时间。大部分游戏将因为世界最严格的内容审核而遭到全面阉割。期盼中国电视游戏市场正规化的玩家们，迎来的是更贵的主机、更少的游戏、阉割过的游戏内容，以及对各种大作更漫长的等待。所以精明的电视游戏玩家们会继续选择水货。但因为此时各种厂商已经进驻，行业规则将更正规化，对水货的打压力度将会加大，并在网络服务等方面对水货机进行限制。那时，玩家会更加怀念能与世界同步（甚至更早）玩到所有最新大作的时代。

标有“CHINA”字样的PS2行货

考虑到以上种种问题，索尼微软们与其积极进入内陆市场，可能还不如继续保持现状。在目前的灰色产业链下，内容审核毫无阻力，各种大作的中文版轻松实现全球同步。本地化成本仅仅是一些翻译人员的工资，省去了审批过程中各种明里暗里的开支。在灰色产业链的推动下，内地市场几乎与香港一样自由而开放。厂商们需要做的仅仅是提供更多全球同步首发的中文游戏，以及加大在内地的宣传投入。这也是索尼正在做的事——从台湾中文化中心的强化投入，到积极接洽内地媒体，索尼希望这个灰色通道帮他们往内地输送更多软硬件产品。据香港媒体报道，《GTA5》在香港发售首周，出货量超过六位数，其中大部分显然是被内地玩家买走。这样的销售规模已是十分可观，甚至可能超过日本。

索尼高层对中国游戏市场多次明察暗访，无论在销售渠道、用户认知度还是对市场的熟悉程度上，索尼在中国的优势远非微软和任天堂所能企及。为何自贸区解禁游戏机的消息出来之后，最先做出反应的是微软而不是索尼?可能索尼仍在纠结以何种方式进入大陆。目前打擦边球的方式成本最低，但其市场受众仅仅是现有的 100 万主机玩家，这明显喂不饱索尼。当年行货 PS2 以索尼门店销售的方式也不可取。若行货 PS4 进入中国，其主要目标不应该是现有的主机玩家，也不是 1 亿网游玩家——而是应当再创一个新市场!

接地气

2013 年 9 月 29 日，上海市委书记韩正向微软全球资深副总裁、大中华区董事长贺乐赋（Ralph Haupter）颁发了上海自贸区入驻企业 001 号证书。微软与百视通合资成立的上海百家合信息技术发展有限公司成为自贸区首家入驻企业。微软的动作之神速令人意外。

百视通在官方新闻稿中表示，合资公司将致力于家庭娱乐和游戏产业的技术研发以及内容聚合，探索一个既符合中国游艺游戏机市场、又有利于引进世界先进技术、并符合国家监管政策的商业模式，为中国用户提供新一代的家庭娱乐服务。据称合资公司推出的产品不叫 Xbox，可能会定名为“Bestpad”，是基于 Xbox 技术平台，由百视通提供 OTT 牌照及部分影视资源，共同推出新品牌的家用游戏终端产品。

这些官方描述让笔者想起去年业界流传的一则言之凿凿的消息——微软将打造一个基于 Xbox 技术的电视机顶盒，融合 Xbox Live 以及 Xbox One 的大部分多媒体功能，以低廉的售价打入千家万户。微软与百视通合作引进的，可能就是该产品。

声明发布之后，微软与百视通的股价大涨。投资者以及国内相关行业人士闻风而动。游戏机相关产业链股票全线上涨，酝酿多时的新一代小米盒子趁势出击，而百度已在 9 月中旬推出百度影棒。在欧美市场浸淫已久的完美世界也宣布打造内置其游戏产品的机顶盒，同时先后入股国内各大电视游戏论坛与网站，准

■百视通自主推出的机顶盒

备进行舆论造势。借着自贸区概念，中国电视游戏业一夜间满城风雨，各大势力摩拳擦掌。而从过江龙到地头蛇，都是主打机顶盒概念。事实上目前国内的所谓“网络机顶盒”类产品不下百款，其中大部分是未取得 OTT 牌照的杂牌军，分别来自各种闻所未闻的电器厂。大部分产品具备电视直播、视频点播、安卓游戏、在线购物等功能，用户体验差是这些产品的共同特点。产品认知度低，市场无序竞争，就像 iOS 与安卓出现之前的智能手机市场，混乱如一盘散沙，无法形成一股强大的力量改变人们的生活方式。机顶盒市场在呼唤自己的“苹果”。

在微软公布与百视通的合作之前，索尼于 TGS 之前的发布会上公布了 PSV TV，并在之后的记者问答中明确表示该产品将以中国为主要市场目标。PSV TV 相当于一部以 PSV 为技术架构的机顶盒，未来将通过索尼储备的云技术进行功能拓展，提供 PS3 甚至 PS4 游戏功能。虽然中国主机游戏玩家们对这部“没有屏幕的 PSV”嗤之以鼻，但这确实是一款极为适合中国现状的产品。首先是其售价不到 600 元人民币，比一些高清机顶盒更便宜。其次是完全基于网络的游戏发布方式可避免盗版，并已通过 iOS 的流行而获得国内消费者的普遍接受。

从索尼、微软以及各大国内企业的行动来看，以上海自贸区为契机，IPTV 多年来的政策枷锁可能会被打开。电视即将成为各大网络平台及内容供应商们的下一个最大战场。在这场战争中，过江龙们只有技术优势而无内容优势。PS 系列数万款的游戏积累不足以成为索尼的竞争优势，因为它所面对的目标用户群体 90% 以上不知 PS 为何物。是否“接地气”是成败的关键，这意味着需要与整个产业链上的中国本土企业深度合作。

■PSV TV能否帮助索尼在大陆市场开辟一条新道路?

天朝特供

以机顶盒的方式，将游戏产品打入中国，笔者认为在每一个环节上，都要借助国内相关龙头企业的力量。首先是与中国电信、中国联通等网络运营商合作，以成本价（甚至低于成本价）提供 PSV TV、Bestpad 等机顶盒。用户只要签订一定期限的入网协议，即可免费获赠机顶盒，取代过去功能单一的高清机顶盒。其次是必须兼容电视直播功能，普通电视观众不需要在电视机旁摆放两台机顶盒。此外还应在机顶盒中加入优酷、腾讯视频、搜狐视频等在线视频点播功能，并且加入视频通信、视频留言等通信类功能。这些功能应该简单直观到老年人也会使用。各类生活服务也可加入，比如视频化的网络商城，产品介绍页面以生动的影像形式呈现。餐馆的订餐页面以诱人的视频介绍菜品与用餐环境，酒店及旅行行程预订页面以视频方式更全面展示自身的卖点……这一切正是 Xbox One 的努力方向。

电视娱乐建立于动态影像之上，根据观众的欣赏习惯，互联网时代的智能电视应用，也应该从图文并茂的页面式呈现方式，进化为以影像为根本的富媒体时代。未来更进一步的发展方向是从影像升级到互动影像，或者说类似于游戏的互动方式，比如在网络商城的产品展示页面，将会把产品做成完全仿真的 3D 建模，用户可以从任意角度观察任意细节，还可以即时“试用”。早在 Kinect 刚公布时，微软已经展示了这种即时试用商品（在线试穿）的功能。不过这些中长期的功能构想至少要三五年之后才能实现，短期内，索尼、微软等厂商的当务之急应是低价走量，通过与本地运营商的合作，先把市场份额扩大。

基于安卓系统的低价机顶盒即将在中国全面开花，机顶盒与智能电视正在进入战国时代。笔者认为，安卓系统在 UI 设计、应用特点等方面都是智能手机的产物，跨到智能电视领域难成大器。智能电视与智能机顶盒时代，需要的是为电视观赏习惯及操作特点度身定制的全新生态系统，实现最适合电视机的用户体验，就像苹果为智能手机时代打造的 iOS 体系一样。在此方面，已经摸索了十几年的索尼和微软具有无可比拟的优势。Kinect 是一个正确的方向，至少比用遥控器操作的各种安卓机顶盒靠谱得多，不过成本是个大问题。如果微软为 Bestpad 搭载 Kinect 技术，售价至少在一千元以上，而目前国内大部分安卓机顶盒的价格为两三百元左右。

如何在售价与用户体验之间找到一个最佳平衡点？或许可以采取合约机的销售模式，注册一定期限的 XBOX LIVE 服务，即免费赠送或低价获得 Kinect 机顶盒。不过因为国内的特殊环境，迄今为止，国外网络服务在国内无一成功。有关部门在基于电视的网络服务方面必将有更加严格的管制，XBOX LIVE、PSN 等想要正式进入中国，只能与本地企业共同打造“天朝特供版”。PSN 国服已在 10 月 8 日悄然开放，虽然目前不提供任何功能，但 SCE 入华的迫切之情已可见一斑，或许目前正在物色合作伙伴。与微软一样在自贸区内设立合资公司是大概率事件。正在筹划中的粤港澳自贸区是索尼的理想选择，SCE 在香港根基扎实，SCE 广东分公司的政府公关已进行多时，并已获得政府的口头支持。目前关于自贸区进驻企业在网络服务方面的规定还有太多不确定因素，完全放开肯定不现实，但愿主要功能尽可能得到保留。

■免费且易用的Android系统正成众多智能机顶盒的首选

■自贸区的建立能够带来哪些变化？

主流化

如果Xbox、PlayStation等入华之后变成了机顶盒，那么期待行货PS4、Xbox One的玩家们要它何用？

索尼与微软的目标是泱泱13亿人口，而不是区区百来万的现役主机玩家。不止是中国，在全球范围，索尼与微软的目标一直是掌握主流客厅娱乐。中国是个处女地，也可以成为一块试验场。中国与美日欧游戏产业常年在不同领域中成长，现在正因为智能电视时代的到来而产生交汇点。苹果有AppleTV、谷歌有Chromecast、亚马逊有Firetube……大部分网络巨头选择了低价机顶盒。目前该领域在成本、技术、内容等方面都已成熟，唯一欠缺的是用户体验。机顶盒领域正在呼唤自己的iPhone，一旦出现这样一个革命性产品，智能电视时代将迅速步入成熟期。

游戏与视频点播将会是未来智能电视时代的两大主力应用。5年前，iPhone崛起时，业界普遍认为智能手机无法取代掌机，因为触摸屏操作感太差。如今全球手游市场规模已超过百亿美元，相比之下，掌机市场规模已微不足道。用户基数决定了一切。智能电视时代的到来，也将创造数以亿计的电视游戏新玩家。与手游一样，休闲游戏将会是智能电视时代的主力，其主要经营模式将会是F2P。点击即玩，几分钟内享受乐趣，或者趁着播广告的时间玩一局，这才是符合主流大众的娱乐方式。在这海量的新玩家中，又会出现一批愿意花钱花时间的中度或重度玩家，他们会成为智能电视游戏的主要收入来源。

为何微软与百视通合作开发的机顶盒不叫Xbox，而是叫“Bestpad”？因为微软要打造一个有别于Xbox的全新产品体系。这个为中国消费者打造的产品将会提供更多充分接地气的软件内容。我们讥笑日本游戏市场与世界脱节，《COD》、《GTA》等超大作销量还比不上二次元宅男游戏。但是若中国游戏市场放开，这些游戏可能同样无法成为主流。前盛大CTO、有16年主机游戏从业经验的陈峰认为，想要完全依靠国外游戏吸引中国消费者完全不靠谱。具体可以参考美剧在中国的处境，各大视频点播网站上，美剧收视率远远不及内地剧。多年来，因境外引进节目的限制，中国电视观众更加根深蒂固地习惯了国产电视节目。你想让看宫斗剧、婆媳剧、抗日剧的观众们爱上《GTA》？恐怕不容易。但是你可以让本土厂商做个能在电视上玩的《甄嬛传》迷你游戏，做个痛揍鬼子的体感游戏。游戏质量不用太高，内容不用太多，能吸引不玩游戏的人尝试比什么都重要。

那么，我们天朝子民就只能玩成本低廉、制作粗糙的劣质游戏了吗？那些数亿美元打造的大作与我们永远无缘了吗？也不尽然！以上所述是主流市场的情况，美国的休闲游戏玩家同样比《COD》、《GTA》玩家更多。中国的网游市场也存在特点鲜明的两大人群：一个是人数众多但游戏消费低的轻度玩家群，还有是人数不多，但对游戏整体收入起到重要作用的RMB战士。未来机顶盒游戏也将根据用户粘性发展出多样化的盈利模式，其中重度和中度玩家可成为3A大作的市场目标。鉴于机顶盒的性能问题，这些大作可通过云游戏的方式提供，与休闲游戏一样点击即玩。收费模式方面，可采取计时收费、道具收费等多种收费模式相结合。

无论是软件商还是硬件商，“PS4与Xbox One将会是最后一代主机”是很多从业者们的共识。次世代主机的再下一代，将会是云游戏的时代。届时硬件规格将毫无意义，包括云游戏在内的网络服务将集成于机顶盒或智能电视之中。Xbox One已经在为云游戏的过渡做准备，微软将为所有Xbox One游戏提供专属服务器，包括《TITANFALL》在内的多款3A大作将利用云计算提升游戏表现力。预计3年后，Xbox One的云游戏将步入成熟期。到Xbox One末期，大部分游戏将会是不受制于主机规格的真正云游戏，硬件失去存在感。微软将于此时推出廉价云游戏机顶盒，兼容Xbox One全部游戏与服务，以白菜价提供给主流大众，加速Xbox Live服务的主流化推进。

另一方面，直接以机顶盒方式登陆中国的Xbox平台，若发展顺利，将最终在云技术上与欧美汇流。初期先是低配置要求的休闲游戏，此后云技术逐步引入，不断提升游戏表现力。网络基础设施及行业整体条件成熟后，国内的机顶盒游戏也将成为可游玩高端3A大作的云平台。西方是从核心玩家向大众人群拓展，中国是在大众消费人群中培育出核心玩家群体。二者方式相反，却最终在技术趋势的引导下走向相同的道路。

■《TITANFALL》这样的大作能否通过“云服务”向玩家提供？

曙光与夕阳

当云游戏成为主流，主机商变成了网络平台运营商，游戏变成一种网络服务。过江龙们能否斗得过地头蛇？从MSN、eBay，到Facebook、YouTube、Twitter，西方巨头们的网络服务在中国无一成功，除了众所周知的政策原因之外，也有水土不服的因素。即使完全放开限制，Facebook还是斗不过QQ空间，Twitter照样不是新浪微博的对手。PlayStation与Xbox凭什么与本土企业对抗？

索尼与微软最大的优势是积累了十几年的电视互动娱乐经验，这种客厅娱乐文化，是我们国内游戏企业完全陌生的领域，只能将手机和PC平台的游戏进行简单移植。而未来能够成为社会现象的电视游戏作品，一定是为电视娱乐特性打造的，而不是移植游戏。不过国内企业也有屡试不爽的山寨战术可以使用，而且山寨的速度与水平稳步提升。未来国内电视游戏市场的格局也许类似于今天的网游行业，主流平台与市场话语权掌握在国内企业的手中，部分西方一流3A大作通过他们引进之后占据显赫地位。西方的软件商们终于能享受到这个可能超过美国的世界最大市场，虽然其中很大一部分收入要分给本地代理商们。

无论未来主机游戏市场掌握在谁的手中，中国电视游戏业的放开终究是件好事。它将创造大量新玩家，在页游、手游这两大增长点力量放缓之后，将迎来又一强劲增长极。当云游戏统一了各硬件端，中国游戏也将（在很大程度上）与世界并轨。大作流入的同时，也会有一些技术与创意出众的国产游戏走向世界。

从FC时代一路走来的电视游戏玩家们，也许并不愿意看到这样的未来。就像很多喜欢单机的玩家至今难以接受网游，而单机时代已进入末日倒计时。我们错过了电视游戏的30年历程，现在我们终于看到一丝光明，却不是曙光，而是夕阳余晖。PS4与Xbox One能否顺利入华已不重要，我们将像过去一样陪伴这末代主机走完最后的路程，然后迎接属于我们的崭新世界……

监察风云——现实的启示

文 清国清城
编 实习编辑 鱼楠
美编 心の永恒

★开端

2009 年 11 月 15 日，迈克尔·斯科特的家人报告其失踪。第二天，芝加哥警察局在距离市中心不远处的一条河里发现了他的浮尸，死因是被近距离开枪击中头部。之后在库克郡法医的协助下判明，迈克尔·斯科特是开枪自尽。

这起案件最初只吸引了当地媒体的关注，后来成为全美媒体的焦点，因为迈克尔·斯科特不是别人，他正是芝加哥教育局局长。在此之前，斯科特曾因与 2016 年芝加哥申奥相关的不当地产交易而遭到调查。冰冷的尸体终结了市政厅里流传已久的关于他的许多传闻，也激起了许多的新疑问。

当时芝加哥警察局局长朱迪·韦斯亲自负责调查该案，他用长篇大论描述了如何确定斯科特之死绝对是自杀。在斯科特尸体发现不到一个月之后，警察局召开了新闻发布会，朱迪·韦斯以芝加哥高端的城市视频监控系统所提供的可靠证据证明其判断。据介绍，警方翻查了数百 TB 的视频监控录像，找到了斯科特的黑色凯迪拉克，据视频监控，这辆车在芝加哥环城道上开了 45 分钟，然后抵达其死亡地点。韦斯说，这套由 IBM 建造的系统提供了不容置疑的证据，可以证明斯科特死时周围绝无他人。

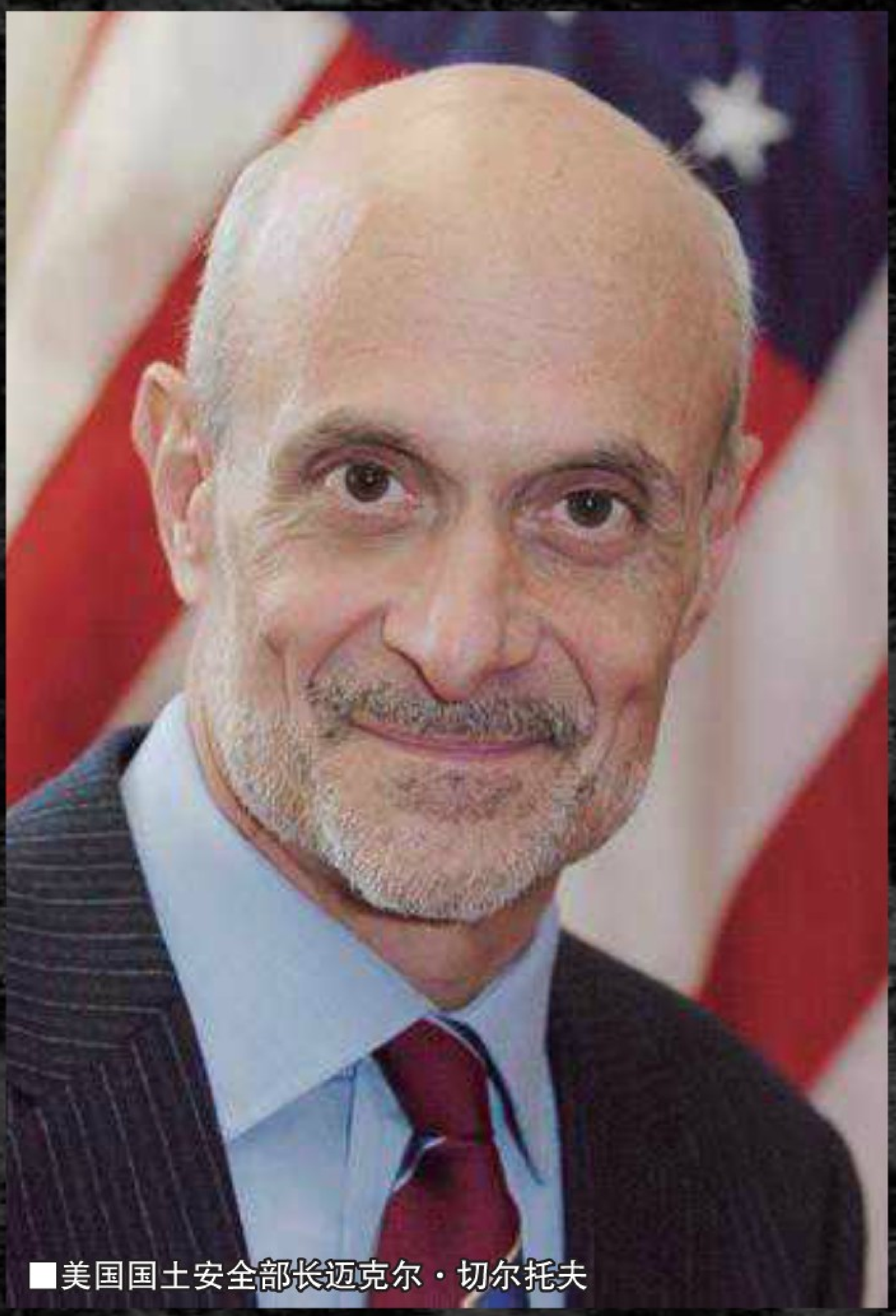
这是芝加哥第一次使用这种新技术搜集证据并破获罪案，这种技术叫做“视频分析学”。

在此案发生的一年前，2008 年，育碧蒙特利尔工作室开始启动“Nexus”项目。该项目日后将发展成为《监察风云》，并成为育碧最重要的次世代原创大作。斯科特自杀案中用到的视频分析法碰巧就是该作的主要概念，而这款游戏的故事背景碰巧就设定于近未来的芝加哥。

迈克尔·斯科特的最后时刻

2009 年 11 月 16 日，警方将迈克尔·斯科特的尸体从芝加哥河里拖了上来。他的黑色凯迪拉克停在附近的新奥尔良 350 号，通过 IBM 设计的视频分析技术，发现这辆车曾在芝加哥环城路上开了 45 分钟。当时警察说惟一能够确定的是斯科特的车没有被跟踪，但他死前的最后时刻没有被摄像头拍摄下来。

现在，斯科特出事当晚的那条交通线路上，至少有 80 部摄像头每时每刻都在监控着。在其尸体被发现的金吉街大桥附近方圆 100 英尺内就安装了 4 部摄像头。



■美国国土安全部长迈克尔·切尔托夫

橙色线路：斯科特死前开车45分钟所走的路线。

黄色点：芝加哥发布的用于监控犯罪的 POD 摄像头位置。

红色点：警方未发布的其他摄像头的位置，大红点表示在交叉路口有 5 个以上的摄像头，小红点表示摄像头为 3 个以下。

★现实

《监察风云》的故事发生在虚构的芝加哥，在那里，大部分的城市功能都是由一套中央操作系统所控制，该系统缩写为 ctOS。玩家能够破解该操作系统，控制整个城市的基础功能，比如控制任意一个路口的交通信号灯，又或者在手机屏幕上轻轻一划，就打开防备森严的安全门。又或者升起或降落芝加哥河上的大桥——巧合的是，2009 年斯科特的尸体就是在现实中那座桥的附近发现的。

2014 年《监察风云》发售后，玩家也将有机会控制分散在芝加哥各地的无数监控摄像头，也可以像韦斯警官那样用于调查取证。本作高级制作人 Dominic Guay 说："我们想说的是在《监察风云》中，我们掀开了身边现实环境的面纱。我们不是对它进行审判，不想争辩它是好是坏。这一切交给玩家自己去判断。"

据媒体调查，现实中的芝加哥各种监控无所不在，可以说是美国、甚至是全世界监控网络最为严密的城市。前美国国土安全部长迈克尔·切尔托夫曾在 2010 年对美联社说："我认为在美国没有哪个城市拥有像芝加哥那样广泛而完整的监控网络。"在这套监控网络的建设过程中，也获得了国土安全部投入的 800 万美元。

★警示

芝加哥监控网络的前身，是芝加哥警察局赞助进行的一个实验，叫做"瓦解行动（Operation Disruption）"。2003 年 7 月，芝加哥警局在该城最混乱、暴力犯罪事件最集中的区域安装了 30 部摄像头，都是安装在灯柱上。这些摄像头叫做"警察观察设备（Police Observation Devices，简称 POD）"。这些摄像头被装在白色防弹大盒子里，外观上根据芝加哥警局的巡逻车风格进行了装饰，包括标志性的方格式图案，以及运转时顶部的亮蓝色灯光。其目的不仅是罪案的观察与取证，更是作为一种震慑手段，就相当于有警察在现场。

首批 POD 是由人工操作的，也就是警局工作人员远程操控，使用的是一个臃肿笨拙的"摄像头控制盒"。警察可以在车内进行操控。这套设备具有夜视功能，强大的镜头系统可以精确对焦到画面中的人物，能够在深夜的黑暗之中清晰拍摄嫌疑犯正在进行交易时手中的钱与毒品。由于摄像头的位置都是清楚标明的，警方不需要搜查令，嫌犯的违法行为一旦被拍到，就可以作为有效的法庭证据。

这次试验的效果非常显著，芝加哥警局对外透露了搜集取证的情况。在安装了 POD 的地区，谋杀等严重罪案的发生率下降了 17%。其他所谓因基本生活条件太差而引发的罪案大幅降低了 46%。市民举报的毒品相关案件更降低了 76% 之多。更加惊人的是警方的破案率大大提高。在安装了 POD 监控的警方巡逻区附近，毒品相关案件的逮捕人次提高了 151%！就像逃离沉船的老鼠一样，罪犯们纷纷逃出那些被"蓝光摄像头"（当地混混们对 POD 的称呼）监控的街区。

在这次试验的 6 个月后，警方将 POD 的数量从 30 个增加到 80 个。

随着摄像头数量的增加，有限的警力已无法满足监控操作的需要。接下来，该计划的一个定期目标就是进一步降低警方的投入。芝加哥需要的不是为这些设备配备更多的警察，人们需要的是自动化程度更高的设备。毕竟人力成本太高，而自动化设备不需要吃饭、睡觉、退休了还领一大笔退休金住郊区大宅。

2006 年，芝加哥警局联络了 IBM，委托他们建造一个全美最大型的城市监控系统。旧型号的 POD 摄像头能够兼容最新的无线技术。而最新型设备更小、性能更强。加拿大公司 Genetec（这家公司碰巧就在育碧蒙特利尔工作室附近）为该系统提供了一套强大的软件，让电脑能够取代警察的工作，同时监控更多摄像头。这样一来，对犯罪的直接监控相当于交给了另一个全新的部门。2007 年之后，所有 POD 都交给了芝加哥应急管理与通讯办公室（OEMC）来管理。日常进行城市街头远程监控操作的不再是警察，而是所谓的"犯罪监控分析师"。

2007 年芝加哥警局发布的一份新闻稿里为该系统取了个新名字："虚拟盾行动（Operation Virtual Shield）"。OEMC 操作中心的建立花了 350 万美元，出资者正是国土安全部。到 2010 年，POD 的数量增加到了 900 个。

★抑制力

就像《监察风云》中的ctOS一样，芝加哥的这些POD摄像头安装之后，犯罪率开始明显下降。

芝加哥警察局非常乐意公开他们的统计数据。在其2010年报中，数据显示在2009到2010年间，全城暴力犯罪（包括谋杀、强奸、抢劫、斗殴等）事件减少了9.2%。实际上，除了2007年夏季犯罪率突然飙升之外，过去十几年芝加哥的犯罪率一直在稳步下降。而POD的出现加速了下降势头。2010年，芝加哥暴力犯罪案件比2001年减少了34.4%。

犯罪率的下降有很多因素，比如警员数量增加、警区重新划分、警员分布的调整等。此外还有很多全新的尝试，比如在国际上受到认可的“社区轮换警务战略（CAPS）”，巡警会与社区负责人一起对日常街区事务进行交流。不过芝加哥警局将大部分功劳归功于摄像头监控系统。

芝加哥市议会以及大部分市民都希望增加更多的POD，特别是那些收入低、居住在治安较差的地区的居民。里卡多·穆诺兹是代表芝加哥“小村”城地区的市议员，他所代表的9万居民组成了芝加哥第22区。这些居民大部分是墨西哥裔美国人，其中超过半数年龄在22岁以下。他们希望POD越多越好。

“街坊邻里们都爱它们，”穆诺兹说。“他们希望每个角落都安上摄像头，希望经常在那些地方出没的混混和暴徒们不再出现。POD是有威慑力的。”

英格伍德地区是芝加哥暴力犯罪最为集中的区域之一，臭名昭著的15区就在那里。该区市议员代表福尔克斯说，在她的街区所有人都想要更多摄像头。惟一对摄像头有抱怨的，是嫌其安装的位置太明显，或者让外人认为那个位置治安不大好，降低了房产的价值。她说：“POD刚出来的时候，我还不是市议员，当时有人认为它会降低你的房产价值，他们说人们不会在安装了许多摄像头的地方买房子，觉得那里治安差。”

▲芝加哥“小村”城地区的市议员里卡多·穆诺兹。

▲英格伍德地区市议员代表福尔克斯。

▲32区的市议员斯科特·瓦格斯帕。

后来POD变得越来越小，变得不那么容易被发现。芝加哥警局将这种第三代设备叫走“微型POD”。它只有一个普通小接线盒的大小，上面一个小蓝灯，下面一个PTZ摄像头。与过去的大盒子相比，确实非常小巧，平时很难发现。

在有钱人聚集的地区，人们对POD的态度有所不同。斯科特·瓦格斯帕是32区的市议员，该区大部分是中产或中高产人士。瓦格斯帕说：“我认为POD不是解决的办法，我不介意在一些地方安装摄像头，比如柳园那一带或者类似的地方，又或者在火车站那里。但是我认为配备更多的警察才能真正解决问题。实际上，我那区的人还有我自己都认为这种方式太侵犯个人隐私。”

瓦格斯帕说，他在市议会里有些朋友认为应该放一些无人机在城市上空监控拍摄，他说：“那简直是犯傻，那样是进一步侵犯隐私。”

芝加哥市长拉姆·伊曼纽尔是土生土长的芝加哥人，之前曾是奥巴马总统的幕僚长。2012年4月，伊曼纽尔要求瓦格斯帕加快在32区的两所学校安装更多摄像头。市长认为更多的摄像头可以保护孩子，任何人以超过40公里的时速靠近学校100码的范围之内，都会被及时记录并提醒。瓦格斯帕对此提出质疑：学生下午就放学了，为何摄像头要每周7天、全天24小时开启监控模式？瓦格斯帕说：“然后就有人跳出来说，‘我可以回答这个问题’。这个人是警察局的。然后我说‘慢着，你在这整个事情中扮演了什么角色？’”芝加哥警局表示，这些摄像头将会与OEMC连接，便于进行视频分析，比如车牌识别与面部侦测。

业界风云 传世之书

★凝视

在《监察风云》中，各种监控已隐入幕后，隐藏在城市的每一栋建筑中。玩家可以在附近街区破解 ctOS，然后任意在各个摄像头之间切换，这样可以迅速发现敌人的位置，侵入个人信息，甚至轻松偷走某一部技术先进的豪车。

在游戏中，这些摄像头的真正作用是搜集市民们的信息。它们在不断收集人们的面部数据与车牌数据，将这些信息与从市民手机中获取的日期及位置信心进行交叉对比，并与警方记录和人口信息相比对，建立每一个人日常行动的庞大数据库。如果说 ctOS 是一种疾病，摄像头只是其表症而已。在现实世界里，也有像瓦格斯帕那样的活动家们在芝加哥寻找类似的表症。

如今芝加哥的 POD 摄像头数量已经超过 1200 个。而从 2007 年开始，芝加哥在公交车里安装了更多摄像头，城市的地铁网络和站台也有无数摄像头。当然还有学校、市民中心、博物馆等公共场所。

全世界的多数大城市里，都有安装大量摄像头，而芝加哥的不同之处在于将公共与私人摄像头联网形成了一个整体网络。一些著名地标建筑如西尔斯大厦、汉考克大厦等自告奋勇地将其监控系统与 OEMC 联网，参与联网的还有芝加哥的 1000 多家企业，包括波音公司。芝加哥还鼓励市民将其个人摄像头与整个城市的“虚拟盾行动”监控网络联网。

OEMC 的运营中心位于芝加哥近西面的西麦迪逊 1411 号，目前已经有 2.4 万部摄像头通过网络连接到那里。这座运营中心是由国土安全部于 2007 年斥资购买的。如果说芝加哥有一个现实版的 ctOS，那就是这座运营中心。那里的大机房已成为芝加哥城市日常管理的中枢。据介绍，那里有非常高级的分析技术，包括面部识别。电影里那种通过摄像头的画面比对，就出来一大堆个人详细信息的技术已经成为现实。

▲ Genetec 市场部副总裁安德鲁・埃尔维。

在运营中心大机房的隔壁，还有另外一个更先进的房间，它用于分担城市管理的一些职能，比如除雪、交通服务、水务管理、天气预报等。城市的罪案监控分析也因此有更大的发挥空间。

如果这些摄像头每天都在不断录制 1080p 全高清视频，一天下来的数据量就超过了 2.9PB，也就是 290 万 GB，相当于每天 57.6 万小时的视频，平摊到芝加哥 12144 名警察身上，相当于每个警察要负责 47 个小时的监控视频。这么庞大的视频数据量，显然是不可能由人工处理分析的。所以就需要 Genetec 公司开发的软件，该软件通过 IBM 引荐给芝加哥政府，用于打造虚拟盾行动。Genetec 的软件能够实时监控数百小时的视频，而且可以完美整合到 IBM 建造的设备。Genetec 市场部副总裁安德鲁・埃尔维说：“视频分析法是一种识别系统处理信息的可靠方式。这不仅仅是图像信息，也有可能是红外线数据或者声音。它能分析所看到的东西，或者正在发生什么，并提供情报。地铁里是否有人因为出口设置不当而窒息？是否存在瓶颈位置？是否危险……交通摄像头有很多可做的地方。此外还有面部识别、身高、体重甚至年龄判断。这些都需要大量的运算能力。”

在对这套分析系统进行推销的过程中，IBM 很善于将其与各种媒体报道联系起来，充分突出了该系统在许多案件中发挥的作用，比如利用它找到了迈克尔・斯科特的黑色凯迪拉克，这些报道的链接与“拥堵计算”、“神经突触芯片”等课题放在一块。

IBM 推销的另一个重要技术是“预测分析技术”。这种技术更像电影中的那些近未来科幻技术，它能根据过去搜集到的视频以及其他相关数据整理出有条理的情报，通过执行特定搜索操作，能够做出有根据的趋势预测，从而将犯罪防范于未然。在《监察风云》中，也出现了类似的技术。育碧内容总监托马斯・戈夫罗德承认，IBM 的研究确实是本作的重要灵感来源。

芝加哥面部识别

2013 年 5 月，皮尔・马丁被逮捕，抓入库克郡监狱，并罚款 30 万美元。其罪名是持械抢劫。马丁是芝加哥第一个使用 NeoFace 面部识别软件抓获的嫌犯，该技术由 NEC 公司研发。在引入该系统的同时，芝加哥对其监控网络进行了一次必要的升级，交通安全署为此提供了 540 万美元的联邦拨款。

芝加哥警方使用一个安装在高架铁路系统上的摄像头捕捉了犯罪现场的图像，画面中显示，疑犯在抢劫之前还偷了一部手机。然后他们将此图像与 450 多万张犯罪记录照片进行比对，在最近似搜索结果中出现了马丁的记录照片。

据《芝加哥太阳时报》报道，芝加哥警察信息服务部主管乔纳森・列因说，他不知道会有多少张照片提交比对，但警察平常确实经常通过监控照片进行调查。过去几年来，因为所有监控摄像头都接入了城市的计算机网络，因此搜索比对的过程会变得轻松很多。

★迷雾

对于外界来说，OEMC中的“犯罪监控分析师”这一职位仍然是神秘的存在，在其官方提供的资料中并没有该职位。部门中超过一半的职员没有职位头衔。IBM 的“智能城市”部门也拒绝对外透露该系统的详情。而这与福尔克斯、瓦格斯帕等市议员对于监控系统的描述有不少是互相冲突的，包括视频证据的保存与管理都没有统一的说法。有一人说视频资料只保存三天，另一人说保存一个月，另外一个说每个 POD 摄像头资料都是保存在其自身的机盒里，需要承包商派人去手动用装卸机取下来。至于真相如何，至今外界无从得知。

瓦格斯帕将 OEMC 形容为“黑洞”，只见信息进去，却极少看到它们出来。包括 2009 年迈克尔·斯科特自杀案的视频证据也从未对公众公开，就连其家人都没有看过。

随着对芝加哥城市监控系统了解的深入，你会发现现实与《监察风云》的情节越发相似。在广大芝加哥市民毫不知情的情况下，一个庞大的监控网络正在不断深入人们的日常生活。

伊利诺斯州美国公民自由联合会(ACLU-IL)注意到了芝加哥的监控状况。在其发布于 2011 年的报告中提出了几点建议 :首先是“暂延安装更多摄像头”。第二点是“全面评估芝加哥监控摄像头系统的过去、现在与未来”。第三点是“保护公众私密性及其他权利的全新保护措施”。芝加哥迄今为止未采取以上任何措施，市议会也没有在摄像头有关的个人私密性保护方面出台任何解决方案。

在《监察风云》中，芝加哥的列车、巴士运行都是由 Blume 公司负责，这家公司还控制着城市的交通信号灯、饮用水供应，以及市民个人信息数据库和监控网络的管理……这可能是《监察风云》与现实的惟一区别，在各种科幻题材的游戏和电影中，总是由某个邪恶的超级大公司控制了整个城市甚至全世界。而在现实的芝加哥，监控系统主要是掌握在市长手中，而不是交给私营公司。但是未来是否会由企业获得此职能也不好说，将城市资产交给私营企业管理是有先例的。

2009 年，芝加哥与一家私人公司签署了 75 年的停车位租赁协议，涉及金额 12 亿美元。从此，这些停车位的收入都归芝加哥 Parking Meters 公司所有。最近，芝加哥又将轻轨和公交系统的收费职责交给了圣地亚哥的正方运输系统公司。该公司将简单的票务销售与预付费的借记卡结合，对于低收入、信贷记录差的人群来说很有吸引力。

★虚实交错

市长是否会将监控系统以及 OEMC 卖给私营公司来管理，是否能够阻止他这么做？瓦格斯帕说 :“要阻止他是极为困难的，市长将港口权限私营化的时候，甚至根本没有人知道。相关文件在上个月才披露。而市议会的大部分人都不知道他们是什么时候开始打算将资产私营化的。他们完全可以先把合同签了，不告诉市里的所有人。你可能第二天醒来，走到公园里，你知道自己在摄像头里，但是不知道它已经被卖给了某个私营公司……”

在瓦格斯帕看来，《监察风云》不止是一款游戏，它更是一种警示。

“我经常在委员会里直接提问……令人烦恼的是市长办公室从来没有对此问题给出很好的答案。如果我是市民，我会非常关心这个问题。我们不知道自己是被谁监视、如何监视，谁拿走了我们私人生活的信息。”

也许在《监察风云》上市后，关于监控与隐私的问题会引起更广泛的关注。《监察风云》已经被确定为育碧的次世代主力大作，它的地位就相当于现在的《刺客信条》。育碧为本作凝聚了无数心血，预计其销量将会在 600 万套以上，今后的续作可能也会像《刺客信条》一样不断提高。外界也普遍认识到本作的重大意义，所以在游戏延期的消息公布之后，育碧股价暴跌了三成以上，本作的威力之大可见一斑。而从另一个角度来说，也能看出育碧无论如何会将本作打造成一个现象级大作。为了延长开发周期，进一步提升游戏品质，育碧已经付出了如此高昂的代价，游戏的最终水准非常值得期待。相信这么一款划时代的大作，届时也将成为各界议论的焦点，而其中与现实息息相关的监控问题，也将引起社会的热议。这或许会在一定程度上对芝加哥的监控系统发展计划产生影响。

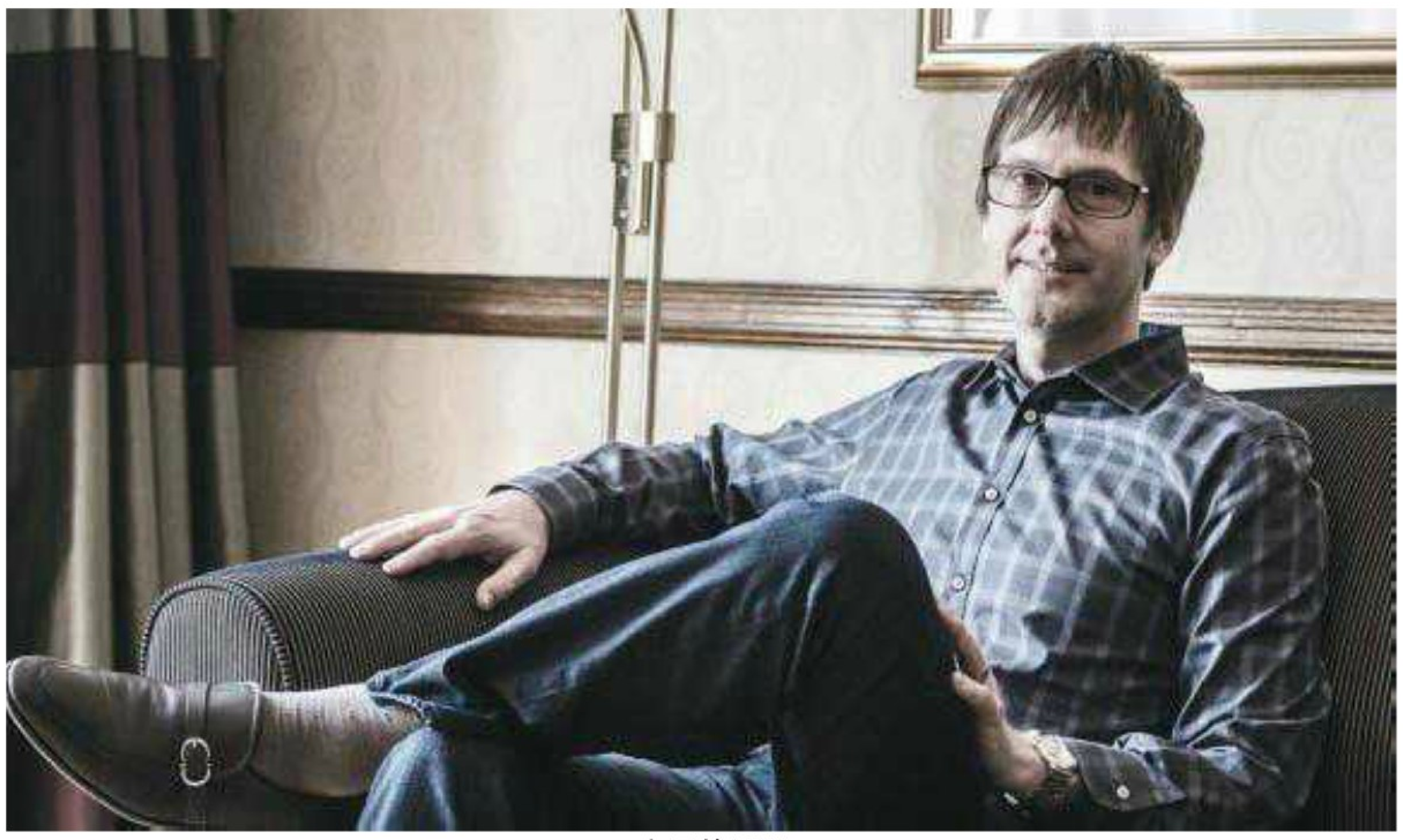
对于育碧来说，《监察风云》与现实的惊人相似让开发者也感到诧异。育碧内容总监托马斯说 :“五年前我们刚开始做的时候就在想，是不是想象力有些过头了？是不是太科幻了？但在过去几年里，现实已经追上我们了。我们感到这游戏就处于当代的现实之中。”

现实发展的速度之快，也给育碧造成了麻烦。育碧高级制作人多米尼克说 :“展望未来，如果我们要做《监察风云》的续作，我们可能会在技术设想上有更大的跳跃，让现实不会追上我们。”

文 Delphi、Drow 编 时雨 美编 小瑟

白金制造者
——马克·塞尼

如果以奖杯爱好者的视角来审视游戏产业，制作一款取得白金销量的游戏是铜杯，打造一个脍炙人口的经典游戏品牌是银杯，建立一家经久不衰、在业界声名显赫的游戏公司才能赢得金杯。那么，即将步入知天命之年的马克·塞尼无疑是最早赢得白金奖杯，取得大满贯成就的游戏从业者之一。在善于诠释各种梦想与神话的游戏业，马克·塞尼是一个真正的传奇，在几乎每一个领域都取得了登峰造极的成绩。他创造了《古惑狼》、《杰克与达斯特》等经典游戏，亲手培养了两家如日中天的王牌制作室：顽皮狗和 Insomniac Games，他参与制作的游戏项目的销售额超过 20 亿美元，12 款作品销量达到双白金。在技术领域，他是索尼欧美地区最核心的图像技术团队 Ice Team 的首任主管，他的“塞尼方法”已经成为全球游戏开发界公认的军规。美国互动艺术和科学学院院长称赞他是“整个游戏业最像达芬奇的人”，而他现在最引人注目的新头衔是 PS4 首席架构师。



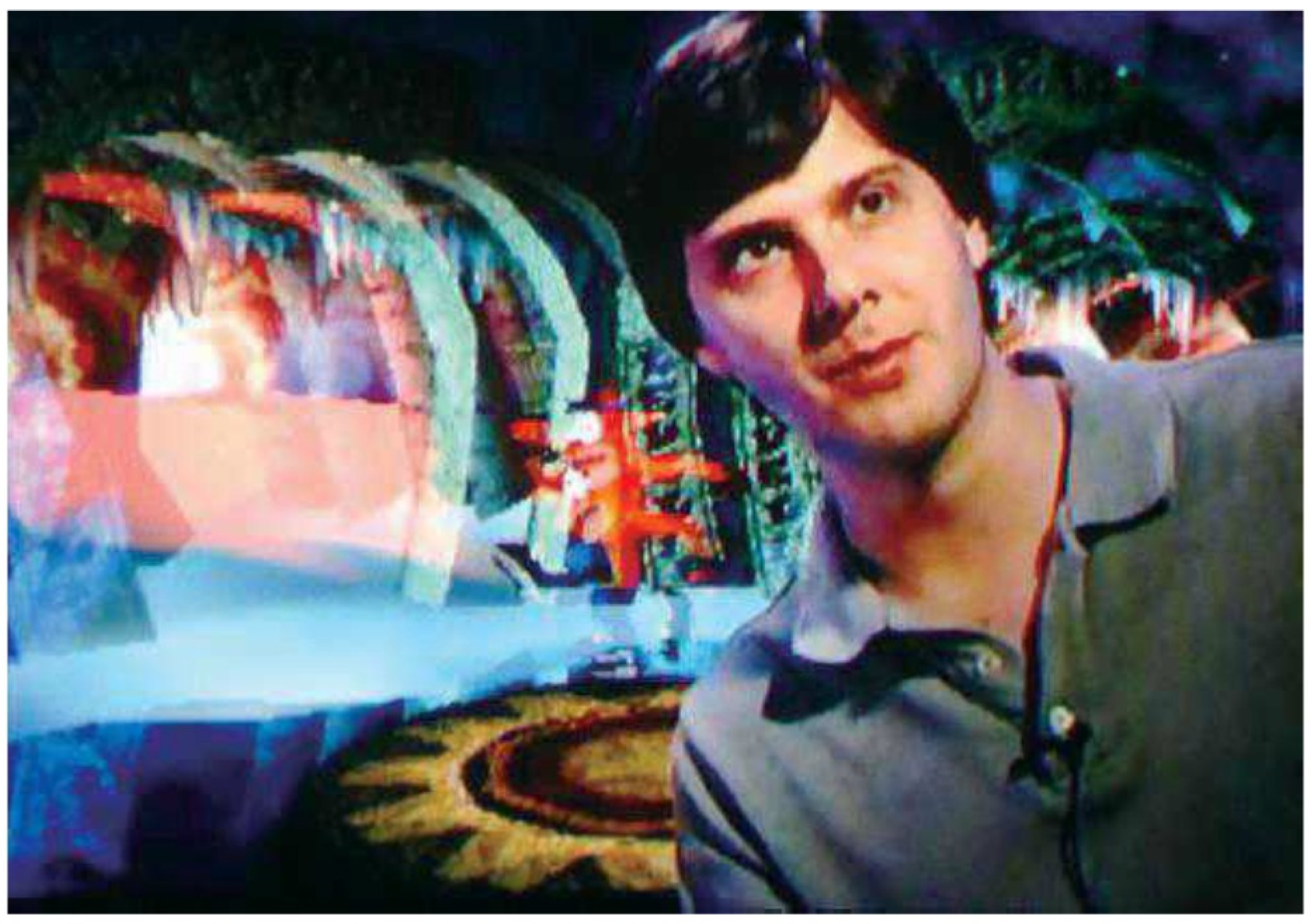
▲塞尼的近照

当我们试图描写一位游戏业的大人物时，通常会有两种逻辑思路：他是一个不折不扣的天才，因此取得了耀眼而顺理成章的成就；或者，虽然他看上去普普通通，但凭借持之以恒的勤奋与拼搏，才赢得了今日的行业地位。与他们不同的是，马克·塞尼身上混合了极聪明和极勤奋这两种特质，他是一个不折不扣的神童，13 岁起就开始阅读大学教材，30 岁成为环球互动娱乐的副总裁。即便如此，伴随他职业生涯的永远是不知疲倦的学习和废寝忘食的工作，这个土生土长的美国人用了不到三个月时间就学会了日语，为了倾听开发者的声音，他马不停蹄地穿梭于欧洲和北美大陆之间。在接下来的一段故事中，我们不但会为您讲述马克·塞尼的传奇经历以及围绕 PS4 诞生的种种开发秘辛，还将为您展现这位游戏业大师源源不竭的成长动力和他内心中一处不为人知的恐惧。这样的传奇似乎只应该出现在虚构的游戏情节里，但马克·塞尼就生活在现实中，他的不懈努力和大胆前行，为 Playstation 开创了一条激动人心的塑造历史之路。

▲塞尼在巴萨罗纳GameLab展会上做主题演讲

最聪明的人

▲马克·塞尼出席美国互动艺术和科学学院颁奖典礼


▲马克·塞尼介绍《古惑狼》

在SCE内部——包括日本总部，马克·塞尼有一个令人印象深刻的外号：房间中最聪明的人，这样的溢美之词并非是在恭维，考虑到东西方文化存在的巨大差异，能够受到如此广泛的认可与尊重，马克·塞尼的个人威望可见一斑。有趣的是，在欧美游戏圈他还有一个流传很广的绰号：超级合作者，除了具备独当一面的工作能力，他也乐意在项目中扮演绿叶的角色，用通俗的话讲，他是一个智商和情商都很高的人。但即便如此，在马克·塞尼看似一帆风顺的成长过程中，依然不乏困惑乃至自我恐惧的时刻，“在内心深处，我有时会担心自己失去人生方向，逐渐变得平庸……”。这一切还要从他的童年时代说起，1964年，马克·塞尼出生在美国加州伯克利，自小他的智商就明显超过同龄人，13岁时开始阅读大学教材，15岁高中毕业，16岁便进入加州大学伯克利分校就读。

头顶着神童光环长大的马克·塞尼，在大学度过了波澜不惊的一年后，出人意料的选择了辍学，加盟Atari Games成为了一名游戏测试员。回首这段往事，马克·塞尼坦言当时自己有些叛逆，不愿意遵循父母为他设定的道路，更重要的是，与其每天在宿舍沉迷于游戏设计和编程，不如将这种兴趣直接转化为工作。凭借出众的天赋，他很快在Atari崭露头角，由他创作的《疯狂弹球》(Marble Madness)大受欢迎，游戏包含了一些真实的物理效果，抽象的地形设计令人印象深刻。游戏目标很简单，引导一个小球，在不触碰任何障碍物或滚落通道的情况下，到达指定的地点。接下来，塞尼又推出了一款对日后平台游戏影响深远的作品《大浩劫》(Major Havoc)，终于，他得到了一家在游戏业举足轻重的日本游戏公司的青睐。

世嘉公司邀请马克·塞尼前往日本东京总部上班，尽管日本是当时游戏业的中心，但很少有美国人会前往这个陌生的东方岛国工作，对日语一窍不通的马克·塞尼却毫不犹豫地接受了这个机会。除了职业生涯方面的考虑，“几乎很少有美国设计师在日本取得成功”的事实深深地吸引了他，马克·塞尼渴望成就一些别人无法做到的事情，纵观他闯荡游戏业最初几年的表现，他总是在不断地寻求各种挑战，乐此不疲的向外界证明自己依然是那个“神童”，旺盛的斗志，充沛的激情，伴随其中的还有一些浮躁与骄傲。为了尽快适应环境，冲破语言关，塞尼拒绝了公司安排的国际公寓，而是选择和日本人住在一起，主动锻炼自己的口语，这让他的日语水平提升飞快。在公司，他先后结识了铃木裕、中裕司等人，在这些游戏设计大师的影响下，塞尼的游戏设计理念日渐成熟起来。

随着马克·塞尼可以流利的说出一口东京腔日语，他对日本传统文化也有了更加深入的理解，不断的自我修练和寻求内心宁静，让他开始认真审视自身的问题：希望做得更好并没有错，但他却陷入了不断证明自身价值的怪圈。“我应该去做那些真正有意义的事情，而不是仅仅为了证明我比其他人出色。”无论是开发文化，还是具体的制作流程，东西方之间的差异甚至超出了塞尼的想象，“我们的办公桌整齐的排列在一起，对面是经理的座位，每天早上，他都要发表一段简短的演讲，安排每个员工的具体工作，这里存在着非常明显的等级制度，在整间办公室，甚至有五种不同的行政级别。”除了鲜明的纪律性，日本员工的勤奋和责任感，也给他留下了深刻印象。“世嘉的工作强度非常大，几个人要在三个月时间内完成一款游戏，但却总能呈现出有条不紊的状态。”

在日本工作期间，塞尼同“《索尼克》系列”的创作者之一安原广和(Hirokazu Yasuhara)建立了亦师亦友的关系，后者在自己的办公桌上写了一行文字：宫本茂是狗屁(Shigeru Miyamoto is a fart)。每天早上他都会注视着这段文字开始一天的工作，“(宫本茂)凭什么获得了所有的赞誉，我要证明自己同样优秀。”安原广和用这种怪异的方式来激励自己，塞尼也效仿他随身带着一张小纸条，上面有一句类似中国伤仲永故事的日本格言：当一个神童长到20岁，他会沦为一名普通人。安原广和虽然语出惊人，但其实他是一个特别脚踏实地，工作异常勤奋的设计师，这一点深深地打动了塞尼，让他意识到仅仅依靠聪明才智是无法取得最终的成功。“那时我意识到只是思维敏捷是远远不够的，我还需要非常努力的工作，甚至花上数年时间专注于目标，才能让自己做得更好。”

某日，塞尼在公司楼梯口遇到了美工大岛直人(Naoto Oshima)，后者希望听听他对自己设计角色的评价——一只蓝色的刺猬。塞尼见后大喜过望，并将这一游戏形象直接发给了世嘉美国市场部，告诉他们这来自于一个顶尖小组的创意，希望听听他们的反馈。两个多月过去了，塞尼没有得到任何回复，当他再次询问时，得到的回答却是“平庸至极”，市场部的主管发给他一份备忘录，强调这种角色根本不是美国市场需要的，但塞尼仍然坚信这只以速度见长的刺猬会成为像马里奥那样的经典游戏角色。回到美国后，塞尼着手建立了世嘉美国的技术团队，在《刺猬索尼克》美版发售后，他力邀中裕司和安原广和加盟，共同研发了《刺猬索尼克2》，这款游戏在北美市场取得了不负众望的成功。

在塞尼一路高歌猛进的职业生涯当中，仅有过一次真正意义上的失败。1992年离开世嘉公司后，他接任晶体动力制作组的技术主管一职，这家在日后靠《古墓丽影》系列声名鹊起的制作组，当年主要从事3DO游戏的开发。这款失败的主机有一个外号叫作“3Don’t”，意指糟糕的3D机能，不过按照塞尼的描述，这款主机的2D性能同样令人失望。在他的领导下，开发团队先后推出了两款作品：《Crash'n'Burn》和《Total Eclipse》，取得了相当突出的技术成就，游戏的图像引擎稳定而富有效率，受到了业内同行的一致好评，然而由于追求技术进步，两款游戏的发售日期被一推再推，加之内容上缺乏新意，最终没有取得市场成功。一个月后，晶体动力任命David Kirk担任首席技术官，与塞尼的职权范围高度重叠，后者的权力事实上被架空了，塞尼只得愤而辞职。

如果说在日本工作的经历，让塞尼学会了正确处理外界的期望以及随之而来的压力，在相信自己聪明才智的同时，懂得通过努力拼搏来实现目标，那么，在晶体动力的遭遇让他第一次深刻意识到，团队管理关乎一个开发项目的最终命运，必须用完善的管理制度规范开发流程。“制作游戏不仅是一份工作，更是一种信念，不管你要做什么，发现最好的员工，组建过硬的团队，坚定信念，诚实待人，敢于挑战传统，以给玩家带来至高的游戏体验为目标。”在30岁时，马克·塞尼成为了环球互动娱乐的副总裁，“我不想让自己的生活和工作变得平淡无奇，这是我不断努力前行的主要动机。”从这时开始，他的职业生涯将与Playstation紧密联系在一起，经历跌宕起伏，异彩纷呈的二十年。

从台前到幕后

马克·塞尼初任环球互动娱乐副总裁时，整间公司人心涣散，欠缺经验，而塞尼通过大刀阔斧的改革和提拔新人，仅用了不到两年时间，就让环球互动娱乐重回巅峰，成为游戏业新的赚钱机器。这其中最为外界称道的故事是塞尼亲手发现并培养了两家前途不可限量的制作室顽皮狗和 Insomniac Games。当年，两个初出茅庐的年轻人 Ted Price 和 Al Hastings，带着他们的首部作品《Disruptor》敲开了塞尼办公室的大门。当时两人的积蓄都快花光了，却依然没有找到游戏的发行商，Ted Price 假意表示自己的作品受到多家公司的青睐，但老练的塞尼看出了眼前这个瘦高个男孩的虚张声势，尽管如此，他依然在第二天拨通了对方的电话，给出了丰厚的合作条件，塞尼确信这个叫作 Insomniac Games 的小团队就像是一块等待精心雕琢的璞玉，早晚都会在游戏业焕发出耀眼的光彩。

多年以后，已经成为产业大佬的 Ted Price 动情的表示："我欠塞尼先生很多，他给了我很大帮助，是他教会了我如何去创作一款好的游戏。"顽皮狗的创始人 Jason Rubin 曾这样评价堪称自己职业导师的塞尼，"马克很少置身事外，他永远是复杂问题的解决者以及自己开发理念的实践者，而不是一名旁观者。在关键环节上，他往往亲力亲为，全力以赴。"与顽皮狗、Insomniac Games 这样的天才团队打交道是一件幸福的事情，但在当年也没少让塞尼感到焦头烂额，这群年轻开发者充满激情与创意，但同时又有些自由散漫，对于公司的运营管理也一窍不通。赛尼几乎手把手的教他们如何管理团队，制定项目流程，进行人员招聘和选拔，在开发过程中发现棘手 Bug，赛尼会和他们一起熬夜解决问题。"着急的时候，我也就来不及讲究管理的艺术，我会痛骂他们一顿。"塞尼笑着回忆说，"让我着急的时候不少，但这两支团队从来没有让我真正失望过。"

摆在塞尼和两个年轻制作团队面前的首要挑战是，如何基于 PS1 平台，将 2D 平台游戏引入到 3D 世界。塞尼在《古惑狼》中的处理办法类似于将 2D 画面呈现 90 度，以后方视角展开游戏。当时的古惑狼引擎堪称 PS 平台上画面最为强大的游戏引擎，而古惑狼也成为游戏史上脍炙人口的经典角色。《古惑狼》丰富的色彩以及充满细节的雨林效果令人惊艳，玩家从头到尾都要动个不停，跳跃成为游戏的核心，为了更好地聚焦场景设计，游戏采用了线性流程。而在 Insomniac Games 的《小龙斯派罗》中，塞尼并没有局限在昔日的成功模式中，而是大胆引入了开放式的场景设计，并为小龙斯派罗增加了更丰富的动作种类。两款作品最终取得了惊人的销量，《古惑狼》突破 650 万套，《小龙斯派罗》也卖到了 450 万套。

作为执行制作人，马克·塞尼与顽皮狗和 Insomniac Games 一道，为全球玩家奉上了《古惑狼》、《小龙斯派罗》、《杰克与达斯特》和《瑞奇与叮当》四部脍炙人口的游戏系列。在此后的日子里，塞尼还以外部顾问的身份，参与了这两家游戏制作室的大部分项目，包括《未知海域》、《抵抗》等。塞尼不无骄傲的表示："我们更主动的捕捉和适应游戏产业的趋势与发展，并不把自己仅仅当成代码编写者。"在技术层面上，塞尼为 PS3 主机扭转不利局势做出了突出的贡献，一方面，作为索尼在欧美地区最顶尖的图像技术研发团队 Ice Team 的首任主管，相关技术成果在《未知海域 2》、《战神 3》、《杀戮地带 2》中大放异彩，另一方面由他牵头制作的"PlayStation 3 Edge"开发工具包，极大提高了 RSX 和 SPU 的协同分析能力，帮助第三方游戏开发者更好的驾驭 PS3 的强大机能。

1998 年，马克·塞尼离开了环球互动娱乐，组建了一家只有三名员工的公司：Cerny Games，主要从事游戏开发顾问和咨询服务工作，索尼依然是他们最主要的长期客户。值得一提的是，与马克·塞尼私交不错的吉田修平曾向他发出邀请，如果塞尼同意的话，他将被任命为索尼全球制作室副总裁，而塞尼婉拒这一提议的理由是，他希望多花时间就游戏开发流程进行梳理、总结，分享和传播自己多年来的经验和制作理念。从台前转到幕后，马克·塞尼找到了一个施展自身才华的全新舞台，而在这个领域他同样交出了一份完美的答卷。在顽皮狗和 Insomniac Games 的公司历史上很少出现游戏延期发售的情况，这得益于马克·塞尼提出的高效率的研发方案。当年，顽皮狗的创始人 Jason Rubin 曾询问他如何在保证质量的前提下，加快游戏研发速度，马克·塞尼给出了一个简单而又充满智慧的回答："慢一点，比较快！"

▲塞尼和顽皮狗创始人之一Andy Gavin合影

▲塞尼展示全新的DS4手柄

▲顽皮狗团队在美国互动艺术和科学学院颁奖典礼上感谢塞尼

▲马克·塞尼领取游戏产业名人堂奖杯

游戏开发本身就是一项与时间赛跑的工作，慢工出细活的道理人尽皆知，但在研发成本激增的今天，"延期"是大多数游戏公司无法承受之痛。塞尼的"慢一点"并非是一味讲究"慢工"，而是要求制作团队做到松弛有度，快慢结合，早期概念设计阶段应该投入更多的时间，确保符合用户与市场需求，一旦方案确定，整个制作团队就要快速运转，坚决执行。这一理念逐步演化为了业内著名的"dos and don'ts"，即

规范游戏开发过程中的“可为与不可为”，倡导自由和开放的态度，在遵循用户需求的前提下，高度挖掘开发工作的各种可行性，并有效缩短研发时间。塞尼强调，如果游戏最初概念无法打动玩家，与其耗费大量精力做无用功，不如在之前就果断放弃。“《帝国时代》系列”的创作者 Bruce Shelley 评论说：“塞尼开发理念的核心就是在游戏开发过程中，将创新自由与工作效率置于同等重要的位置。”

在 2000 年的游戏开发者大会上，马克·塞尼就游戏开发流程作了主题演讲，“塞尼方法”（Cerny Method）在业界愈发深入人心，被全球众多游戏开发者奉为经典。从《使命召唤》、《战地》到索尼自家的招牌大作《未知海域》、《战神》，无一不是在游戏开发阶段遵循着塞尼方法的精髓。马克·塞尼主张在开发阶段中前期，为游戏创建一个 2~3 分钟的试玩版本，包含游戏玩法、美术、音效音乐等完整的游戏体验，随后根据内部反馈调整工作量和进度，以提高工作效率，虽然这部分内容所占比例不大，但是足以管中窥豹，真实显示出游戏开发进度和业已存在的问题。这一理念的核心是从全局出发，而不是制作团队各部门间单打独斗，相比各自做完手头工作再汇总的方式更有效率。作为索尼欧美地区开发团队的制作顾问，塞尼为第一、二方游戏开发提速做出了重要贡献，平井一夫称赞他是“让变化发生的那个人”。

近年来，塞尼本人多次对游戏业盲目投资大制作的风气表示了担忧，他认为投入 5000 万美元预算的大制作，取得辉煌市场成功的故事只是个案。如果一股脑追求大制作，会最终导致整个行业陷入入不敷出的境地。如今，越来越多的开发商开始缩减或取消那些看上去不能获得丰厚回报的小项目，全力投入高预算游戏，而那些被取消的作品往往是一些富有创意或潜力的原创作品。2004 年，IGDA（国际游戏开发者协会）授予了塞尼终生成就奖，并在个人介绍中将塞尼描述为“合作大师”和“万事通”。“他是我们这个产业少有的万事通，不仅以高瞻远瞩的眼光设计伟大的游戏作品，而且可以将周围的资源与人才有效粘合在一起。他非比寻常的高效开发策略，让整个游戏产业受益颇丰。”在外界看来，功成名就的马克·塞尼理应选择一种更轻松的方式在游戏业布道，而他个人却谋划着重回游戏开发的第一线，因为他本人对平淡无奇的工作丝毫没有兴趣。

破除迷宫

▲ps4

2004 年初，在 SCE 日本东京总部召开了一次由久多良木健主持的秘密会议，除了担任外部顾问的马克·塞尼，与会者全都是 SCE 各地区的高层和技术主管，会议议题只有一个——确定 PS3 主机的硬件架构。塞尼对于性能强劲但开发不易的 CELL 处理器架构态度谨慎，他直言不讳地建议索尼硬件部门放弃传统的游戏机硬件框架，改为使用更加主流、通用的系统，这样的意见在当时显得有些大逆不道，招致与会者的强烈反对，久多良木健明确拒绝了这一提议。PS 之父表示，在公司历史上曾经多次尝试打造索尼专属的封闭系统，有成功也有失败，但索尼公司根深蒂固的工程师基因激励着他们继续勇敢尝试，继承 PS2 王者衣钵的 PS3 无须迎合开发者，而是为他们提供了一个用于角斗比试的舞台。虽然 PS3 此后的发展印证了塞尼意见的正确性，但他本人承认当时索尼几乎不可能改变决定，因为早在三年前，他们就花费了数亿美元同 IBM 与东芝合作建厂生产 CELL 处理器。

马克·塞尼虽然同久多良木健发生过争执，但两人的关系其实很不错，久多良木健曾多次邀请他前往自家的私宅做客，在久多获得终身成就奖时，为他颁奖的正是马克·塞尼。随着 PS3 的发售，在此后的几年间，塞尼和 Ice Team 联手攻克了一个又一个的技术难关，为 PS3 的开疆拓土保驾护航。其中最具价值的突破性工作是：最大程度利用 RSX 的全部缓存，实现 RSX 和 CELL 处理器的协同工作，以及 100% 激发 SPU 的性能，显著分担 GPU 的工作，这些技术被广泛应用在《未知海域》、《战神 3》、《杀戮地带 2》等王牌大作中。为 PS3 研发顶尖的图像引擎，是一场漫长的马拉松而非冲刺跑，塞尼比以往任何时候都清楚自己的目标和所面临的挑战。2007 年感恩节前夕，他接到了 SCEI 邀请其出席并主持某个硬件会议的电话，这次会议的主题是探讨 PS3 硬件设计的成败得失。

在会议上，塞尼表示硬件团队应该吸取 PS3 的教训，采用更加高效的硬件设计，降低游戏工作室的技术门槛，缩减开发成本，进一步提高游戏开发速度。很自然的，与会者们开始畅想未来 PS4 的样子，塞尼适时抛出了自己的方案——X86 硬件架构，而且这一次他是有备而来，他利用感恩节假期对 X86 架构的历史和发展进行了细致的研究，他相信这一架构一直保持着旺盛的生命力，完全符合索尼对下一代主机机能的需要。一些索尼高层对这一建议表示强烈反对，但相比当年 PS3 硬件会议上的反对声要小很多。马克·塞尼对 PS4 项目越来越感兴趣，他私下找到了时任索尼全球工作室总裁的菲尔·哈里森以及 SCE 首席技术官 Masa Chatani，询问他们是否能够让自己参与并领导 PS4 项目，两个人的回答相当干脆，甚至让塞尼本人都感到惊讶，“我们认为你是最合适的人选。”有趣的是，两人在半年后相继卸任，这项安排无疑是他们离开前做出过的最明智的人事任命。

那时，握有实权的平井一夫一直希望对 SCE 相对僵硬的职能体系和研发分工进行改革，增加欧美游戏开发者的话语权，尤其是在 PS4 的硬件设计上，不再让日本硬件部门唱独角戏。当然，任何改革都会伴随着利益的重新分配以及为顾全大局作出的妥协，一方面，日本硬件部门并不甘心失去太多的权力和资源，另一方面，即使在游戏开发全球化的今天，欧美和日本游戏开发圈仍然存在一些难以逾越的鸿沟，得到欧美日游戏开发者一致好评的马克·塞尼几乎是惟一合适的领导人选。他不但能说一口流利的日语，熟悉日本文化，而且在论资排辈比较普遍的日本游戏圈，他早年在世嘉出众的工作经历，为他赢得了日本硬件部门的高度尊重。在走马上任的第一天，赛尼就明确了自己希望实现的目标：“我不希望让硬件沦为程序员需要绞尽脑汁才能找到出口的迷宫，PS3 机能非常强劲，但是 CELL 处理器却让期望制作高水准游戏的开发者遭遇重重挑战，程序员们需要进行长时间的研究，采用特殊的方式才能利用它。”

塞尼的 PS4 硬件设计哲学是：它需要一个强大的系统架构，对程序员而言熟悉又很容易使用。相比当年久多良木健浓厚的理想主义，塞尼对当前游戏产业格局的认识显得更加务实，尤其是有关第三方跨平台战略这一微妙的话题。“对此，我们需要持有一种现实主义的态度，第三方遵循多平台战略是很正常的，所以我的原则是，不会给开发者制造难题，相反，我们希望他们能够在多平台的世界中做得更好。”由于计算机每隔一段时间就会升级换代，采用 X86 架构的 PS4 又该如何维持机能与易于开发之间的平衡? 塞尼的想法是：在保持易于开发的基础上，这台主机在未来几年依然有大量可供挖掘的机能，能够不断推动游戏业的革新，在为工程师们创造主流硬件环境的同时，索尼会从系统和服务两方面创造大量 PC 平台无法提供的“附加价值”。

在过去几年间，为了让 PS4 真正满足开发者的需求，马克·塞尼同众多游戏制作者、中间件开发商进行过无数次的磋商与探讨，听取他们的意见。“在我的前半生，我大概去过

10 或 12 个国家，而现在这个数字至少要翻两倍。”对游戏制作者的尊重，不只是体现在倾听他们的声音上。虽然塞尼的办公室在日本东京，但他经常要穿梭于各大洲，与不同的游戏开发者会面。有一次，当他结束了和位于荷兰的 Guerrilla Games 的会议后，按照之前的安排，他要立刻飞到英国同 Media Molecule 展开磋商。不巧的是，当时 Media Molecule 某个尚未公布的 PS4 项目出现了一些棘手问题，他们希望推迟会面的时间，虽然这项请求会打乱塞尼的日程安排，但他出于对开发者的尊重表示了接受，后来他从美国乘坐午夜航班，一大早来到英国同 Media Molecule 会面，这些举动让他获得了更多的尊重和赞誉。

PS4 的硬件风格可以简单归纳为：简单上手，但真正吃透它也许需要花上几年时间。一个有代表性的例子是，PS4 的硬件研发团队曾一度尝试使用 eDRAM 内存来提高数据存储速度，但这同时也意味着整个硬件架构会变得更加复杂，增加游戏开发者的负担，因此他们很快抛弃了这一方案，改为使用更强大的 8GB GDDR5 内存。这一选择可以有效解决图像传输的瓶颈，获得足够大的带宽，GPU 和 CPU 都可以受益。事实上，塞尼拜访过的绝大多数开发者都表示，他们希望得到一个足够大的统一内存架构。另一方面，PS4 使用的 GDDR5 内存存在一定的内存延时问题，对此塞尼的态度比较乐观，他认为相比 GDDR3 内存，前者的延时情况并不很高，加上硬件团队已经针对 GPU 进行了特殊定制，这一问题不会成为阻碍 PS4 的瓶颈。

据塞尼透露，由于 PS1 机能有限，它的硬件架构对游戏开发速度的影响并不是很大，因此开发者制作一款 PS1 游戏，大概只需要 1~2 个月时间就可以初步成型。PS2 游戏的开发周期则延长到 6 个月左右，而硬件架构最为复杂的 PS3 则至少需要一年时间。如今，采用业界主流的 X86 架构的 PS4 主机游戏的研发周期将大幅缩短，游戏初步成型只需要花上 1~2 个月。塞尼解释说：“我们为 PS4 设计的一些系统特性，大致在 2009、2010 年完工，但如果制作者想要真正将他们完全发挥出来，恐怕要等到 2015 年了。总体来说，现在只需要几星期，而非几个月，开发者就能从 PC 平台移植一个游戏引擎到 PS4，沿着这条路，专注、投入的开发者能够更好的理解 PS4 的兼容性，并为它制作一款高度定制的开发引擎，最终会让他们受益匪浅。”

■《Knack》的游戏截图

PS4 的风格就如同马克·塞尼本人的个性：务实而又有前瞻性。比如 PS4 拥有独立的高品质音频处理芯片，不但可以大幅提升游戏的音质水平，而且可以更好地支持音频聊天，对游戏包含的大量音频文件进行独立的分配和传送，避免该功能挤占其他系统资源，PS4 甚至有专门的低耗能芯片来负责后台下载。另一方面，塞尼对于近来炒得火热的 4K 游戏却态度谨慎，因为 4K 电视目前造价昂贵，远远没有到普及的地步，而且仅从存储带宽分析，在 4K 分辨率下，一款游戏每秒钟需要几倍于高清画质的数据输出，很可能会影响游戏其他方面的表现。不过塞尼并没有彻底关上支持 4K 游戏的大门：“PS4 会是一台很长寿的主机，我们对它的支持将是长期的，我们也会继续探索各种可能性。”

除了担任 PS4 系统架构师，马克·塞尼还是 PS4 动作冒险游戏《Knack》的创意总监，其实最初他并没有制作 PS4 游戏的打算，但是 SCEI 的主席佐藤明向他强烈建议，“不要放弃软件，因为你从事硬件设计、开发环境和工具制作的经历，将为游戏开发提供巨大的额外价值。”精力充沛的塞尼于是决定接受这个挑战，为 PS4 打造一款首发游戏，而这部名为《Knack》的作品，玩家很容易在它身上找到《古惑狼》甚至《块魂》的影子。“《Knack》不是那种高预算的项目，如果用一句话来介绍它：这部作品是由一群最熟悉 PS4 硬件机能，有着 20 年以上游戏开发经验的制作者，潜心打造的充满乐趣的动作游戏，它可以满足核心玩家的口味，也能成为一名新玩家的首款游戏。”

《Knack》的画面风格很有皮克斯动画的感觉，而它的核心系统通过不同难度的设定，既可以满足铁杆动作游戏玩家对高标准操控和技巧的需求，也能不设门槛的让动作游戏新手体验到简单的游戏乐趣。游戏主人公 Knack 的特殊能力是从环境中获取各种物质，然后进行不同的变化。比如水晶形态，可以让他自由的穿过红外线扫描，而寒冰形态会让他变得更加强壮，但对火焰却毫无防御力。在游戏流程中，Knack 通过吸收物质还能够逐渐变大，最终可以变身为 10 米高的巨人。“如果你是一名老玩家，当你体验《Knack》时，也许游戏会给你一种时光倒流的亲切感。而对于新玩家，尤其是只在手机或者平板电脑上玩过几款游戏的玩家，我希望它能成为你推开游戏世界大门的领路人。”

“不要让循规蹈矩的腔调僵化我们鲜活的思维。”这是马克·塞尼经常挂在嘴边的一句话，除了对游戏开发工作保持着异乎寻常的热情，塞尼现在依然会乐此不疲的关注行业动态，主动学习各种新的技术知识，他曾两次到访过中国，对于中美两国软件业的差异，他给出了一针见血的评价。“在美国，年龄大的开发人员往往经验更丰富，代码质量也越高，充沛的学习能力以及健全的行业培训，可以大幅延长程序员的职业寿命，但在中国，我看到很多年长的开发者，不是选择转行，就是改为从事管理工作。”在外界看来，塞尼的职业生涯功勋卓著，已经近乎完美，但他依然强调自己还有太多希望体验到的冒险。“2004 年我获得终生成就奖时，妻子问我打算何时退休，我的回答是：我才刚上路啊。”

周游列闻

GAME PERIPHERAL NEWS

首家美洲原住民游戏公司诞生

阿拉斯加原住民已成立游戏公司，将开发忠实表现极地生活的游戏

文 清国清城 编 时雨
美编 anubis

“里面的女人都太小巧了，都是迷你小个头的女人。”

谈到电影和电视里所描绘的阿拉斯加原住民和“第一批子民”，作为真正美洲原住民后人的Gloria O'Neill如是说。人们对爱斯基摩人的印象通常是个头小巧，穿着厚厚的皮大衣在冰上行走，或者跟海象一起玩耍，又或者一群人围坐在冰屋里取暖。

Gloria是Cook Inlet Tribal Council（CITC）的CEO，该组织代表了数千名阿拉斯加原住民，帮助他们找工作，以及提供医疗及儿童看护。

住在极地圈的各种原住民被统称为“因纽特人”，通常影视娱乐作品中对他们的描述都是近乎幻想的。对此，Gloria想要做出一些改变。她不仅要扭转人们对极地人的认识误区，更要让世人更加真实地了解美洲原住民。

她想通过游戏实现这一目的。

极地相会

上世纪90年代，Alan Gershenfeld是Activision的一名充满抱负的经理人，管理着多个工作室。然后他突然改变了自己的职业道路，他说：“我突然对游戏在学习、医疗和社会影响力方面的应用产生了浓厚的兴趣。”

Alan创办了一家名为E-Line Media的公司，致力于通过游戏解决各种社会问题，比如辍学、青少年犯罪等。他成为公益组织“Games For Change”的会长，经常在各种场合发表“用游戏改善人类生活”的主题演讲。在某次演讲之后，Alan接到了Gloria的电话。当时Gloria正在研究游戏产业，刚好听到了他的演讲。她先介绍了自己的机构，以及在阿拉斯加的运作状况。然后表示想要成立一个既能教育年轻人，又能实现经济自给自足的机构。

Gloria已经研究了很多种行业，最后她发现游戏业的影响最为广泛。她想要开发一款以阿拉斯加原住民为题材的游戏，最好这游戏还能有一定的利润。她邀请Alan从纽约飞往阿拉斯加考察。

“当时我刚刚从印度归来，从50度高温的地方再飞往阿拉斯加，这听起来挺有意思的。所以我们就真的飞入暴风雪了。”Alan说。

最上面的一个

Sean Vesce从90年代中期开始做游戏，其作品中也有不少涉及原住民历史，包括《Pitfall：玛雅大冒险》和《古墓丽影》。这两款游戏都从《夺宝奇兵》中获取灵感。但Sean已经厌倦了团队规模越来越大、分工越来越细的3A大作，他想回到小团队做游戏、用创意解决问题的年代。所以当Alan向他提出阿拉斯加题材的游戏时，Sean着迷了。

Alan与Gloria一致认为，这款游戏应该突出风格化、心灵体验般的游戏方式，就像《行》、《Limbo》等游戏一样，加上阿拉斯加原住民主题，一定会让世人眼前一亮。

几个星期后Sean来到了美国最北端的巴罗市，他观赏了当地的节日庆典，聆听了那里的故事与歌曲，参观了博物馆，拜读了相关资料。还有一些当地人教他如何用海豹与海象的皮来造船。阿拉斯加原著名在那样恶劣的气候中，用那些原始的技术与工具生存了无数个世纪，这一切让Sean深深地震撼了。

对Sean来说，这个项目已经被赋予了新的意义。“我们感到有责任和义务将这些东西做成游戏形态，而且将其推广到广阔的游戏人群。”Sean说。“我们的目标之一是在游戏中融入一个主线故事，以及分散在游戏中的各种故事。”

于是几位参与者合伙成立了

Upper One Games 公司，这是 E-Line 与 Cook Inlet Tribal Council 合资成立的公司，由 Sean Vesce 负责游戏创作方向。公司名是源于阿拉斯加人把美国领土称作“下 48 州”，而阿拉斯加是“最上面的一个州”，亦即“Upper One”。这家公司是第一个由美洲原住民开办的游戏公司，他们开始开发围绕阿拉斯加原住民文化的游戏。Alan 说：“我们称之为游戏式文化叙事，它是一个电影般的冒险平台游戏。”

老套形象

这款游戏尚未定名，目前仍处于初期开发状态，早期关卡是在西雅图制作的，而故事及美术部分是由阿拉斯加安克雷奇的成员们开发。Gloria 表示她希望她的机构成员们参加的故事和调研工作，游戏的大部分内容都在阿拉斯加制作，要确保真实可信地描绘阿拉斯加原住民，改变过去各种娱乐作品给人们留下的陈腐印象。“我们要让世界知道我们的故事，由我们自己来讲述。”Gloria 说。

开发者们咨询了阿拉斯加的原住民，有老人，有小孩。他们在那里组织了座谈会。游戏将会讲述一个年轻女子在北极圈的生存故事，并且融入阿拉斯加原住民中流传的神话故事。Alan 说：“这不是记录片，我们不是教大家如何在那里生存，以及他们的仪式是怎样的。我们要注入的是一种在漫漫时间长河中沉淀下来的文化。”

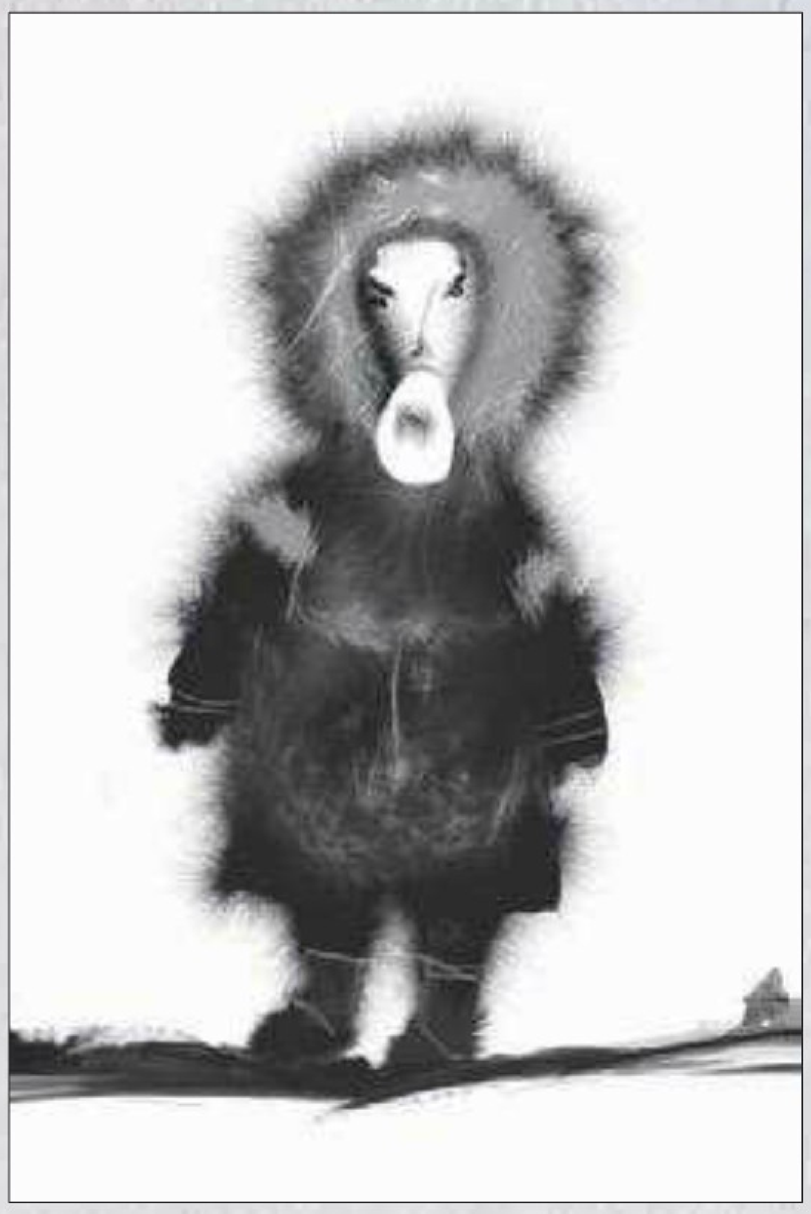
千百年来，阿拉斯加原住民的生活与文化都围绕着冰与雪。而其近代史中，充满了被欧洲人入侵、宗教践踏、文化冲突的经历。现在他们正致力于拯救逐渐失去的东西。没有什么比游戏更能让年轻人深刻体验古老的故事。

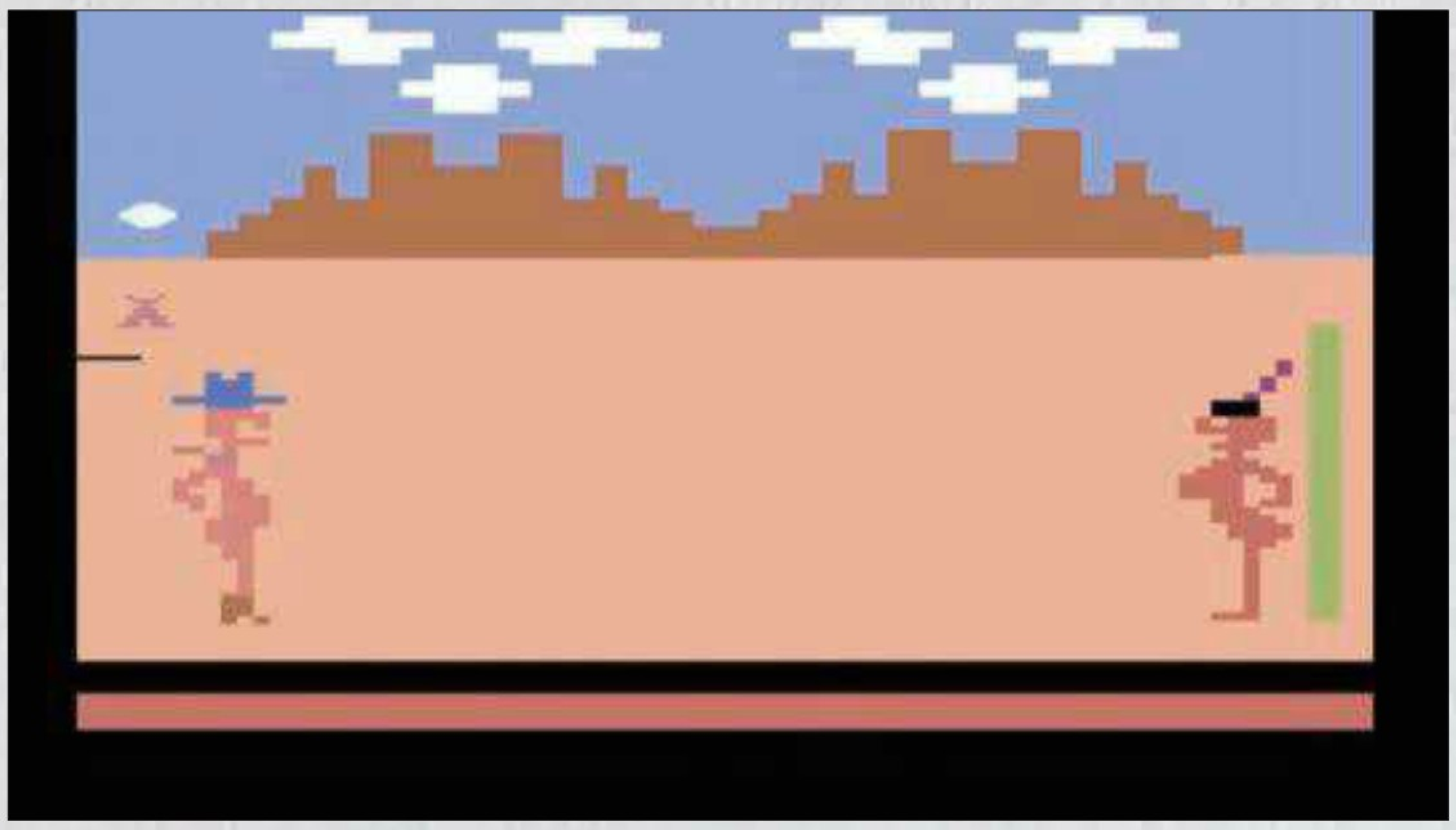
Elizabeth LaPensee 曾经创作了许多围绕美洲原住民的游戏和动漫作品，包括 2008 年的网络漫画《失落的西部》，2011 年的动画《无尽之路》。她是一个自由撰稿人兼游戏设计师，对原住民历史有很深入的研究。他曾与“电脑空间原住民领域”合作制作了网络短片，名为“游戏中的原住民形象”，回顾了各种游戏中典型的美洲原住民形象，比如《刺客信条 Ⅲ》等游戏。Elizabeth 说：“通常游戏中的大多数原住民角色都是野蛮而具有进攻性的，多数开发者仍然是以欧洲人为中心的视角来看待那些原住民，一开始就受到各种文学作品和电影的影响，做出来的就难免是那种老套的形象。”

要改变这一现状，只有让原住民自己参加游戏开发，从他们自己的视角讲述原住民的故事。“电脑空间原住民领域”开办了“Skins 游戏开发课程”，向原住民传授游戏开发知识。

未来前景

历史上关于美洲原住民的游戏中，最臭名昭著的可能是上世纪 80 年代初的雅达利游戏《卡斯特的复仇》。该作中，玩家扮演的美国将军将会强奸被绑住的印第安女子。在





其他游戏中，原住民也总是成为被戏谑的对象。比如《班卓熊大冒险》中的巫师博士 Mumbo Jumbo，以及他的风骚对手 Humba Wumba。而在格斗游戏中，印第安角色似乎也是不可或缺的，《致命格斗》、《铁拳》、《街头霸王》、《杀手学堂》等都不例外。

2006 年，“美国印第安人发展协会”呼吁抵制 Activision 的游戏《GUN》，他们认为该作在为屠杀印第安人歌功颂德。而 Activision 辩护说游戏的主角就是印第安阿帕奇族的混血儿。

但原住民角色的普遍存在，至少表明了世人对于原住民文化是充满好奇的，制作一个能原汁原味反映原住民文化的游戏，应该能引起玩家的兴趣。Alan 说，在拜访阿拉斯加原住民期间，他和当地人一起吃了一顿鲸鱼大餐，那是当地人用传统原住民捕鲸法猎杀的，这可能也会成为游戏的一部分。“他们不仅要在如此恶劣的环境中生存，还遭受了欧洲人的入侵。但我所接触的阿拉斯加原住民们是充满幽默感的，这让我非常意外。”Alan 说。

阿拉斯加原住民所使用的工具、语言、图像和幽默感，都会在游戏中呈现。

Gloria 还希望该作能够创造一些利润，然后用这些钱做一些有益于原住民的公益事业。“它可能会为 CITC 带来一大笔钱，我们会将其投资到当地的教育事业。与此同时，我们相信它造成的社会影响力与经济价值一样重要。”

路易年与宫本茂的花甲之年

萌生退休之意的宫本茂，回顾 30 多年的职业人生

宫本茂也许真的要退休了。

当宫本茂首次公开表示自己打算退休之后，曾一度导致任天堂股价狂跌，之后任天堂以及宫本茂本人不得不出面表示不会退休。但是很多了解内情的人都指出宫本茂这几年一直在放权，他已经越来越少参加新作的开发工作。而宫本茂本人也多次对媒体表示，青沼英二等后辈们已经完全能够独当一面，现在任天堂的很多游戏都不需用他事事过问。

今年宫本茂已经 61 岁了，他曾多次给自己定下 60 岁之前退休的目标。如果不是因为现在任天堂陷入困境，也许他早就退休享福去了。现在宫本茂仍然要每天上班，他仍然率领着一些团队。

任天堂宣布今年是“路易年”，为庆祝路易这名角色诞生 30 周年，任天堂推出了多款以路易为主角的游戏。回想起路易诞生的年代，宫本茂说：“30 年前，我们可以只用五六个人开发出一款游戏。而现在至少要五六十人。不过最重要的仍然是最初的创意。”

1985 年诞生的《超级马里奥兄弟》定义了一个时代。关于这款游戏的诞生故事已经被说得太多，你可能不知道的是，在这款游戏之前，宫本茂制作《马里奥兄弟》时，之所以创造出路易这名角色，是因为受到内存限制。既然游戏叫做《马里奥兄弟》，肯定要有两兄弟而主角。但是当时内存太小，第二名角色必须跟第一名角色一模一样，否则内存就不够用了。惟一的办法就是让马里奥的兄弟穿上不同颜色的衣服。让人着急的是，即使让这名新角色长得和马里奥一模一样，也不能为其赋予全新的颜色，必须从游戏已有的颜色范围中选择，否则内存还是会超。结果宫本茂就想到了游戏中的乌龟，其龟壳是绿色的，所以就把这个角色给马里奥的兄弟用了。这样就诞生了绿衣服、绿帽子的路易，他的形象是与马里奥完全相同的，所以按照当时的游戏设定，马里奥与路易是双胞胎兄弟，马里奥是哥哥，路易是弟弟。

“之所以想要和大家分享这个小小的开发秘话，是因为它代表了我非常重视的一个设计理念——如何在捉襟见肘的技术限制之下活用已有的东西创造出全新的内容。”宫本茂说。

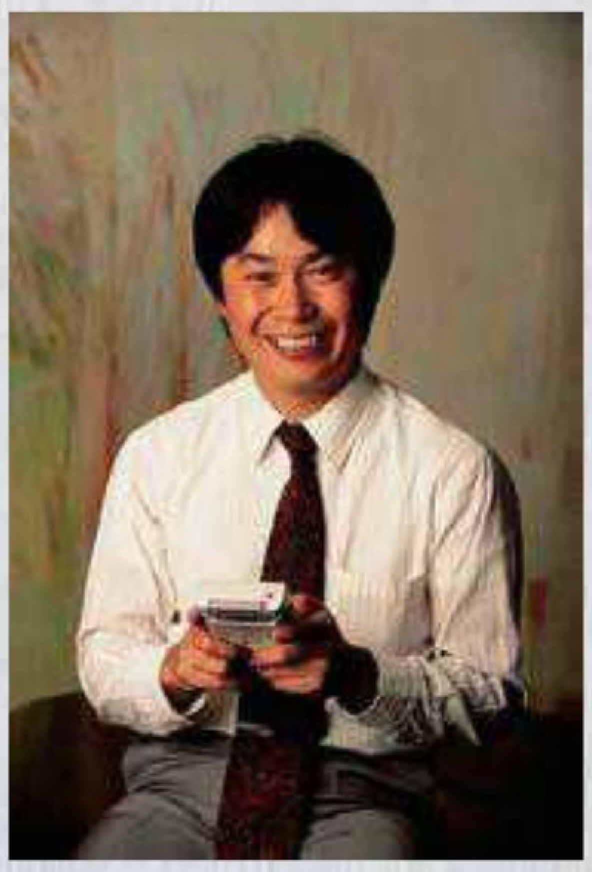
宫本茂已经在任天堂工作了 35 年，他说：“今年我已经 61 岁了。在我这个年龄，环顾在其他公司工作的同龄人，他们都在考虑退休的事了。但是回顾过去所做种种，这是一个快乐的过程。所以我觉得自己还能做很久，也许能做到老死也不一定。”不过宫本茂也明确表示，现在任天堂没有他也完全可以正常运转。

步入花甲之年的宫本茂，有时候还会继续做一些基础的游戏开发工作。比如他会随身携带 NDSi，用自带的移动记事本软件创作新作的开场，或者记录灵机一动突然想到的创意。然后他会把这些随身记录下来的创意发给各游戏的导演，让他们制作为成品。

几十年来，游戏开发手法的变化之大可说是沧海桑田，但有一点是不变的，对宫本茂来说，那就是“一切从创意开始”。不管游戏制作规模有多大，首先要有创意，这才是支撑整个游戏的基础。

在宫本茂的职业生涯中，最忙碌的时期可能是 90 年代中期。那时 PS 和 SS 强力崛起，任天堂帝国岌岌可危，宫本茂肩负打响帝国反击战的重任。他为 N64 打造了《超级马里奥 64》，这成为平台动作游戏转型到 3D 时代的标志性作品。在该作推动下，N64 首日销量达到 50 万台。此后，他为 N64 开发的《塞尔达传说 时之笛》更成为史上评分最高的游戏，也成功带领 N64 打响第二轮反击战。N64 虽然不敌 PS 的群狼战术，但任天堂仅靠一己之力卖掉了数千万台 N64，在这艰难的时期仍然保持利润的增长。宫本茂曾在 1997 年时对记者说：“我们认为发行的游戏数量太多不是一件好事，我不是个精英主义者，但是站在消费者的角度来说，只要有 20 款游戏可玩就足够了。”

宫本茂的粉丝中，也不乏社会名流。加拿大顶尖 DJ Deadmau5 就是他的死忠。2011 年他得偿所愿——宫本茂在他的手臂上留下了签名。随后，Deadmau5 在自己的 Facebook 页面上说：“我已经把宫本茂的签名做成刺青永远镌刻在手臂上了！成就解开了。死也瞑目了。”



从3A大作到独立游戏

4 位来自顶尖游戏工作室的开发者，以各自的方式从 3A 大作跳向独立游戏

4 位来自顶尖游戏工作室的开发者，以各自的方式从 3A 大作跳向独立游戏

四位老牌游戏开发者坐在电脑前，在《军团要塞 2》的世界里彼此追杀。酣畅的游戏之余，他们谈论着自己童年时的游戏梦想，或是对业界的未来高谈阔论。下面他们将从 3A 大作转型到独立游戏。

这 4 人都有将近十年的从业经历，他们都是来自赫赫有名的游戏公司，有着各自不同的背景，过着不一样的人生。但他们有一个共同的方向——他们已经厌倦了 3A 大作，今后他们要做的是创意制胜的独立游戏。

梦想的工作

8 岁那年，Rick Burton 就知道今后将会在游戏中度过余生。那时，他如饥似渴地在雅达利 2600 主机上玩遍所有能搞到的游戏。上大学后他就投身到 PC 游戏的编程学习之中，童年的理想变成切实可行的目标。

“我一直想做游戏，小时候就在 Apple Ⅱ电脑上尝试，但那时不会编程。不过我也从来没有放弃在大公司工作的梦想。”Burton 说。

游戏玩多了总会有自己做个游戏的念头。当 Burton 学会了编程之后，他首先将自己常玩的游戏进行修改。所以他改造了《无冬之夜》，制作了自己的 MOD 版本。而这也成为他日后进入游戏公司的资本。

开始做 MOD 的几个月后，Burton 接到了 BioWare 打来的电话，获得了一个技术设计师的职位。他成为《质量效应》第一支开发队伍的成员，在那里他认识了 Brian Chung。

Chung 从 90 年代末开始进入一家网络公司，也曾在几家知名游戏开发商找过工作，但是没有合适的职位。于是她决定回到学校，完成游戏开发方面的学业。在校期间，最让他兴奋的是《无冬之夜》发售了。与 Burton 一样，Chung 根据《无冬之夜》制作了 MOD 版本并发布到网上。从此他成为《无冬之夜》论坛上的名人。与 Burton 一样，他也是在继续做 MOD 的之时接到了 BioWare 的电话，电话那头的人说：“我们看到了你发布到网上的作品，现在我们有一款游戏适合你，你感兴趣吗？”

“那时我一直在等待的人生最大的转机。”Chung 说。

2005 年 10 月，Chung 离开了多伦多，奔赴 BioWare 的埃德蒙顿工作室担任技术美术师。他参与开发了《龙之世纪》和《星球大战 旧共和国》，这一做就是 5 年。之后他跳到了美国伊利诺伊斯州的 Volition 公司，参与开发《黑道圣徒》新作。

大公司的弊端

Avery Wong 和 Kelvin Nishikawa 常开玩笑说他们在彼此身上找到了自己的另一半大脑。这两人一个是策划一个是美术，他们是一对最佳组合，他们注定要在一起工作。

Avery Wong 是一个真正的骨灰级网游玩家，“当我还是个小屁孩的时候就开始玩《创世纪》了，我记得曾为那游戏的开放度而震撼，它是个真正的沙箱。他选择了洛杉矶的加州美术学院，与此同时 Nishikawa 进入了圣何塞州立大学计算机科学与软件工程系。毕业后他们进入 Cryptic 公司参与开发《无冬之夜》。工作了几年后，他们一起辞职，合伙创办了 Critical Bacon 工作室。Wong 说，他想开发能够跟女儿一起玩的游戏。

“想要自由创作游戏”是这些开发者们辞职的共同原因。Wong 表示，如今 3A 大作的开发过程是扼杀开发者的创意。“除非你是那么一两个能够做主的人，否则你所参与的只是游戏中很小的一部分，你是在帮别人实现梦想。”

3A 大作的规模越来越大，《GTA5》那样的巨作开发人员已经超过 1000 人。随着游戏规模的扩大，大部分人参与开发的可能只是游戏中微不足道的一部分。可能你努力工作了三四年，做出来的只是多数人根本不会注意到的小角落。

“多数游戏开发者进入这个行业是为了开发他们自己的游戏，但是你要想做出自己构思的游戏，只有当上创意总监才有机会，而不是仅仅当个美工或工程师。”Nishikawa 说。

在 BioWare 曾经发生过让所有员工们至今仍感到胆寒的“死亡进行曲”事件，这成为很多员工离职的原因。那是在《质量效应》开发后期，原本上司告知只需要再加班两个月就能完成工作，结果足足干了 9 个月。到游戏真正快要做完时，连续 9 个月的超高工作强度把大部分员工都燃烧殆尽。后来 BioWare 对此进行了深刻评估反省，出台各种措施防止类似情况再次发生。

现实问题

每一个有理想的开发者都想做出自己的游戏，不愿离去的原因是担心收入方面会难以为继。怎样赚到钱，以及怎样获得持续的收入，这是独立开发者们面临的最现实的问题。

许多成功创业者的经历激励着有才华的开发者们单飞。《我的世界》销量达上千万套，《Limbo》的开发团队 Playdead 收获了 800 多万美元的净利润，Jonathan Blow 因其《Braid》的成功而开办了自己的工作室，招聘了不少开发人员做自己想做的游戏。此外，iOS、

Android、Steam、Kickstarter 等各种新渠道的出现为开发者提供了多样化的盈利途径。

愿意放弃大公司稳定收入的，大多是单身汉，像 Nishikawa 那种有妻子儿女的人通常不大敢冒险。Wong 说："我和 Kelvin 虽然没有太多钱，但是存的钱足够我们花到游戏发售后。如果我有老婆孩子，可能就不会自己出钱做游戏，也永远不会离开。"

现在他们正在开发一款手机游戏，名为《Jurojin》。在今年西雅图的 PAX Prime 展会上首次亮相后，获得了现场观众非常积极的评价。他们相信这款游戏一定会成功。

《Jurojin》是一款 MOBA 式游戏，玩法类似于《英雄联盟》。Wong 说他自己对这游戏最满意的一定是没有虚拟键盘。"我自己觉得只要能把所有开发商在手机游戏中使用的虚拟键盘给灭了就算成功了。"

Burton 和 Chung 过去几个月以来在开发的游戏是一个"游侠三部曲"，这是一款动作冒险 RPG。Burton 说，这是他想要留给游戏世界的遗产。Chung 说，在大公司工作了那么久，他从未觉得那些游戏是他自己的。虽然那他很高兴能在 BioWare 挥洒汗水，而且学到了许多。但他更想做出自己的游戏。

Wong 说："这是一场革命，希望 20 年后，我还是在 Critical Bacon，那时我能回顾现在，骄傲地说'我参与开启了这个新时代'。"

Xseed：日式游戏的西方推广者

日厂纷纷回撤之时，一家美国小公司正致力于向西方推广日式游戏

每个星期五下午，Xseed Games 的职员们都要开会。他们会在会议室里打开一瓶酒，边喝边聊游戏。哪个游戏好玩？哪个古怪的日式游戏应该引进？

对于所有想玩日式游戏的英语地区玩家来说，他们是一群英雄。没有他们，很多创意出众的日式游戏可能永远不被西方玩家所知。他们包办了这些游戏的翻译、营销与西方发行工作，他们总共只有 9 个人。

Xseed 很乐意当一家小公司，很乐意去做那些古怪的日式游戏，他们和乐意守护这个小众市场。

1. 挑选

Xseed 是如何挑选游戏的？副总裁 Ken Berry 说，通常是日本那边的开发商先找上他们，有时候他们也会在《FAMI 通》等日本游戏杂志上寻找游戏，或者参加日本的游戏展。看中了游戏，与对方初步接洽之后，他们会先要几份游戏进行试玩体验。Xseed 的所有人会花一个星期的时间评估，在根据质量评估的结果进行基本销量预估，然后计算投入产出比，以此决定是否引入。

确定想要引入一个游戏之后，就要跟对方谈条件。首先要有一个最低收入保证，或者收入分成条件。在这个小众市场里，Xseed 也有一些竞争对手，包括日本一美国分公司、Atlus 美国分公司、Aksys 等。如果这些对手也对同一款游戏感兴趣，那就是价高者得。

有时候 Xseed 发现了一些有潜力的游戏，玩家反响也非常好，但游戏就是不好卖。《勇者 30》就是 Xseed 销量最惨淡的游戏之一，因而无法再引入续作。很多玩过第一作的玩家给他们写信，强烈要求他们引进续作。这款游戏的销量究竟有多低？VGchart 网站上面记录的是美版销量 8 万套，而 Berry 透露说实际数字只有五分之一。

2. 出走

Xseed 是从一次集体辞职开始的。

2003 年，Square 与 Enix 正式合并。虽然 Square 美国分公司的合并运作还算平稳，但随后美国的几位管理人员开始与日方产生意见分歧。最后 Square Enix 美国总裁岩崎俊下台，其他管理层也随之离去，包括商业开发经理 Ken Berry。

几个月后，岩崎俊将 Berry 等人召集在一起，他说自己要成立一家新公司——这就是Xseed的由来。利用在 SE 期间工作室积累的人脉，岩崎俊先是承接一些宣传营销工作，然后才开始自己引进日式游戏。据 Berry 介绍，《王国之心 II》、《最终幻想Ⅶ 地狱犬的挽歌》、《最终幻想Ⅷ 再临之子》等作品在美国的营销工作都是由 Xseed 负责的。岩崎俊本人与野村哲也私交甚笃，当年《王国之心》一代在美国的大规模宣传促销计划就是由岩崎俊一手策划的，结果仅在美国市场就销售了数百万套。此后岩崎俊就成为野村哲也信赖的朋友，在他离开 SE 后，仍然聘用他负责新作的推广工作。

▲ Xseed 的本地化编辑 Jessica Chavez 在展示白板上的日程表。

新成立的 Xseed 也为 Namco 做了一些市场调研工作，利用 ComicCon 等展会，调查"《高达》系列"在美国的发展前景。但 Xseed 的创业者们不想只做营销工作，他们要做一家真正的发行商。

2005 年底，岩崎俊通过日本方面的人脉得知，SCEA 想要外包《荒野兵器 4》的英文本地化工作，并且打算将该作交给新发行商发行。大约是在同一时期，Berry 提议发行另一款优质日式 RPG——《暗影之心 新世界》。

Xseed 后来把两款游戏都接了下来。他们聘请小公司"8–4"翻译《荒野兵器》,《暗影之心》主要由这方面的专业人士 Jeremy Blaustein 翻译，Xseed 则负责其他工作，包括销售、公关、生产、发行、授权等。他们还从坂口博信参股的 AQ Interactive 公司获得了一些资金支持，后来 AQ Interactive 成为 Xseed 公司的大股东。

就这样，Xseed 成为了一家游戏发行商。

3. 谨言慎行

Xseed 的办公室位于加州托伦斯市，走进办公室，首先映入眼帘的是走道上塞满游戏的白色大书架。

■ Xseed 办公室走道上展示的纪念品。

办公室后方还有一间锁住的神秘房间，Xseed 的本地化编辑 Jessica Chavez 开玩笑说里面是藏尸体用的——实习生的尸体。整个办公楼外观呈黑色，Xseed 就在一楼。附近有一条高速公路，旁边走几步就能找到好几家日式餐厅和便利店，在那里可以购买 Xseed 职员们最喜欢吃的拉面和啤酒。

将日文游戏改造为英文版并不是一件很容易的事，不是简单翻译就能搞定的。所谓的本地化过程中，需要根据英语国家的思维习惯以及背景知识进行修改，剧本与台词往往要重新写。最好的翻译人员本身也一定是个文笔出色的作家。此外还有英语配音、游戏测试、ESRB 评级机构审核、生产、运输等。其中任何一个环节出意外都可能导致整个过程推后。

所以说游戏的本地化成本并不是只有翻译费，加上各个环节的人力与成本，整个成本也是相当可观的。如果游戏销量潜力太低，扣掉这些成本之后几乎无利可图，大发行商就会放弃本地化。如果没有 Xseed 这种公司，这些游戏就永远没有走向西方的可能。

Xseed 虽小，却也不是完全独立的公司，在它的背后还有 AQ Interactive 这个大股东，所以往往也要谨言慎行。去年，有网友在 Xseed 的 Facebook 页面中提问，“《魔法少女奈叶》掌机版有没有可能推出美版？”Berry 回复说美国零售商不喜欢封面上不是《龙珠》或《火影忍者》的日式动漫游戏，所以这种游戏不会好卖。第二天，Berry 发现游戏网站 Siliconera 上根据他的发言出来一篇报道，题为“零售商‘拒绝’销售日式动漫游戏”。

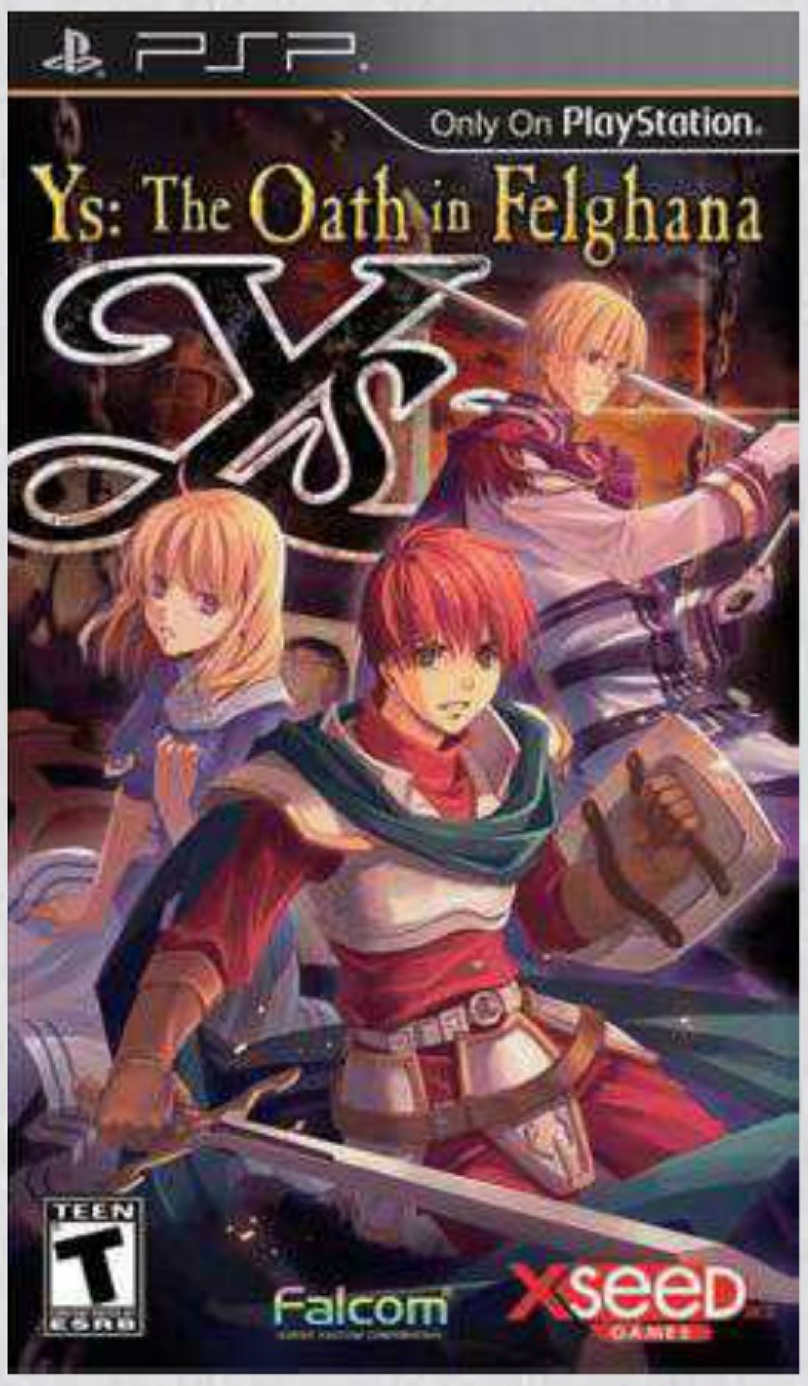
没想到这句话惹了大麻烦。第二天 Xseed 收到了 AQ Interactive 发来的邮件：原来日本雅虎财经报道援引了 Siliconera 的报道，但是因为翻译问题，报道中所述内容变为“日式游戏在美滞销，AQ Interactive 分公司 Xseed 在美陷入苦战”。这则报道导致 AQ Interactive 股价下跌。AQ Interactive 方面以愤怒的措辞质问：“你们那边出什么状况了？”

4. 降雨行动

2010 年，Xseed 与风生水起的日本老牌发行商 Falcom 签署了合作协议。《伊苏》的多款作品通过 Xseed 发行了美版，包括《伊苏 7》、《伊苏 菲尔佳娜之誓》、《伊苏 起源》等。《英雄传说 空之轨迹》也通过 Xseed 在美国推出，该作的日文版总共 150 万字，是 Xseed 接手的文字量最庞大的游戏之一，花了将近一年时间才做完本地化工作。但是让所有美国玩家失望的是，该作故事在最后戛然而止——因为它只是三部曲中的一部，而因为销量关系，之后两部可能无法推出美版。此外，本作的本地化编程工作量之大也超出了 Falcom 的预期，PSP 在美国处境的不断恶化更令人对续作前景看淡。

也有一些游戏获得了预料之外的成功。Wii 的《最后的故事》是 Xseed 有史以来最成功的游戏。而这款游戏最初并不被看好。在 2012 年，Wii 在美国已是死气沉沉，市面上卖的都是一些折价到二三十美元的老游戏。Berry 要向营销队伍证明仍然有人愿意花 50 美元购买 Wii 游戏，在他们看来，Wii 是一部“已死的平台”。

没想到，《最后的故事》美版预订情况非常踊跃。这主要是因为这年头可玩的 JRPG 太少，怀念此类游戏的玩家们都憋坏了。狂热玩家们在网上发起了“降雨行动”，请求任天堂将《最后的故事》引进美国。该行动获得多个影响力媒体的声援，



在 2011 年获得了大量的免费曝光。

5. 鸡与蛋

尽管 Xseed 也有一些销量不俗的游戏，但始终不能摆脱小众向的命运。他们能够说服网络零售商或者 GameStop 那样的专业游戏零售商进货，但无法说服沃尔玛等大连锁集团进货。这就意味着他们的游戏无法覆盖更广的人群，不可能有太高的销量。

Berry 说：“这是鸡生蛋、蛋生鸡的关系，我们不能跟沃尔玛说我们有 300 万美元的电视广告预算，除非他们答应我们进货几十万套。他们没答应进货，我们就不敢砸那么多钱做广告，我们不做广告，他们就不会进货。”

有时候是因为日本的发行商顾虑太多。Berry 说：“大家呼吁我们引进的那些游戏，大部分我们都争取过。有一个游戏我们都快谈妥了……一旦公布肯定会让业界震惊。但最后因为未知原因还是没谈成。可能是那家公司高管认为这品牌太重要，就算他们的美国分公司没有发行，也不能贸然授权给其他公司发行。”

不过 Berry 对 Xseed 的前景充满信心，他说：“我们正处于多年来最好的状态。我们的一个竞争游戏是愿意做 JRPG，这是那些大厂不愿意做的……我们愿意为相对较小的销量付出巨大的时间成本。”

▼ Xseed 的办公室很小很拥挤，但是充满个性。

VR 游戏的曙光：Oculus Rift 的崛起

这套售价预计只有 300 美元的 VR 设备，将把你代入真正的虚拟世界

很多年后，当我们回顾今天的游戏操作界面，或许会感到抽象简陋得不可思议。用鼠标或摇杆控制角色在 2D 平面的屏幕上行走，玩家与游戏之间实际上是割裂的，仅仅用一个抽象的控制器连接起来。很多梦想家都希望创造出真正让玩家融入到游戏中的虚拟现实体验，更重要的是必须要有平民化的价格。这个梦想可能会在未来几年内实现，Oculus 距离此目标仅有一步之遥，不过它也有诸多阻碍需要克服。

VR 梦想家

Palmer Luckey 自小梦想着虚拟现实的世界，他为了这一目标而自学成才，成为了一名光学和电子工程师，同时也是一名黑客。热爱虚拟现实的他，多年来总共收集了 40 多套头戴式显示器，成为世界首屈一指的虚拟现实个人收藏家。Luckey 梦想着有一天能够走进《黑客帝国》的世界，漫步于与现实几乎无异的虚拟世界之中。将虚拟世界打造得越来越逼真的游戏，是他实现梦想最为现实的载体。但游戏公司们似乎只满足于画面精度的不断提高，没有人在虚拟现实的互动性方面进行探索。所以在一个军用 VR 研究所工作了一年之后，Luckey 决定自己开一家公司，进行这方面的研究。这家公司就是 Oculus。

几十年前 VR 头戴式显示器就已经出现，任天堂使用此类技术推出了 Virtual Boy 游戏机。但真正成熟可靠的技术直到现在才开始逐步下探到民用级成本。尽管如此，市面上大多数 VR 头戴式显示器仍存在诸多缺陷，比如太重、太大、可视角度太窄等。效果最好的商用设备售价超过 10 万美元。而 Luckey 认为在技术上已经能够做出更好、更便宜的设备，他决定在加州长滩父母家中的车库里自己做一个。

很快 Luckey 做出来的东西引起了 3D 大神约翰·卡马克的注意，他将 Oculus 的 VR 技术与《毁灭战士 3》的 BFG 版本结合，创造了令人难忘的虚拟现实体验。

对 Oculus 感兴趣的还有很多业界名人，包括 Valve 创始人 Gabe Newell、《战争机器》之父 CliffyB 等。在他们的支持下，Oculus Rift VR 设备在 Kickstarter 网站上发起筹款行动后，不到 4 个小时就完成了 25 万美元的筹款目标，最后筹到了 250 万美元。

Oculus Rift 探秘

相比其他单纯让玩家看到 3D 大画面的 VR 头戴显示器，Oculus Rift 的特点是其完全为游戏特性而设计，通过转动头部来转动镜头，玩家就像真正进入到了虚拟世界。而且 Rift 的画面角度达到 110 度，基本覆盖了玩家肉眼的全视野，为玩家展现出一个全景覆盖的虚拟世界，而不是所谓“相当于在电影院中后部看电影大屏”的传统 VR 头戴显示器。更重要的是，Rift 将头部侦测动作的延迟时间缩短到几毫秒，玩家头部移动与游戏中镜头的移动之间几乎感觉不到延迟，就像在现实世界中转动头部一样。目前惟一的不足是在镜头转动时有一些轻微的动态模糊。

Oculus Rift 开发套件中有两块低解析度的面板，每块面板各发送一副 640X480 的画面到一只眼睛，加起来就是 1280X800 的解析度。虽然技术上说也算是 HD，不过这样的图像是不足以消除动态模糊的。当然 Oculus 目前也在研发更高解析度的显示面板，据称零售版的成品将会消除此问题。Oculus Rift 的开发套件非常便宜，只要 300 美元。Oculus 表示希望将零售版售价控制在此范围之内。目

前 Oculus 公司有 4 位博士正在努力不断提高硬件性能的同时降低成本。其实目前更主要的问题是帮助开发商针对 Oculus Rift 的特性制作游戏，实现软硬件的完美结合。毕竟没有哪个开发商有过专门为这种 VR 设备做游戏的经验。

用脑袋控制

Oculus Rift 的开发套件包含一个软件包，帮助开发者进行软件的对接。同时 Oculus 也在不断改良软件开发工具包，使其界面更友好。其实让游戏在 Rift 上运行很容易，难的是利用其特性将游戏变得好玩。Valve 很早就拿到了 Rift 的套件，只用了几天时间就做出了能在其上运行的《军团要塞 2》样本软件。但是之后足足花了半年时间进行操作和人物特性的调整。

将传统的游戏移植为 Rift 的 VR 游戏，并不是变成 3D 就可以。对于传统平面屏幕上游玩的游戏，游戏开发者们需要使用一系列的软件技巧优化游戏体验，而这些技巧在 VR 世界里完全不需要。比如，玩家可能会认为 FPS 游戏中的“镜头”应该是在差不多成年人眼睛的高度，也就是 1.7 米左右，而实际高度只有 1.2 米左右，也就是说，玩家在 FPS 中看到的只不过是小学生眼中的世界。在 Oculus Rift 版的游戏中，就要将镜头提升到正常成年人的高度。另外一个明显的例子是，在 2D 平面中，加速的感觉会慢很多，所以开发者会大大加快人物的移动速度。比如在《虚幻竞技场 3》中，人物奔跑的默认速度是 56 公里 / 小时，相当于汽车的正常行驶速度了。这些都是出于游戏性的需要而做出的调整，而如果是在真正的 VR 环境中，这样的速度会快到令人无法做出反应。所以这些游戏移植到 Rift 就需要对速度进行调整。

对于真正的 VR 游戏来说，游戏界面的设计也是个大问题。在一般电视屏幕上显示时，用户界面的图标都是放在屏幕边角，而在 Rift 的全景画面中是看不清楚边角的。开发者要重新思考如何将界面信息传递给玩家，比如剩余弹药数量、HP 数值等。对于开发者来说，这些都是全新领域。

VR 游戏本身也存在诸多限制。虽然可以做到“用脑袋控制视角”，但是在游戏中的前进后退、跳跃、攻击、与物体的互动等还是需要用手柄或键盘鼠标来完成。玩家与虚拟世界之间仍然是有割裂感的。“脑袋控制”仅仅取代了右摇杆而已。当然，实际体验过之后会发现，“脑袋往哪儿转就往哪儿看”确实能够令代入感飙升，而这是所有传统游戏都无法企及的。而且 Oculus Rift 本身是 3D 画面，因为有两块显示面板分别对着玩家的左右眼，因此比起戴着 3D 眼睛在一块屏幕上看 3D 画面的效果更好、亮度更高，真实感自然更强。

这一切只是开始

Oculus Rift 的技术目前还在不断进化中，也许初代产品会有诸多不足，但其前景令人期待。目前 Rift 仅仅相当于一个显示器，需要与 PC 连接才能使用。不过随着芯片越做越小，手机已经能够实现家用机的画面，那么将游戏机直接做到 Oculus Rift 里面也只是时间问题。今后的 Oculus Rift 可能就会是一个完整的产品，可以带出户外随时享受 VR 游戏。

“我希望在 25 年之内，我们将会实现难以与现实相区分的虚拟现实体验，你将无法分辨现实与虚拟，”Luckey 说，“我们相信我们可以在 25 年内做到。”

就目前而言，更加现实的问题是如何吸引开发商为 Rift 的特性度身定制游戏。能将硬件魅力发挥到极致的，一定是专为其定制的游戏，而不是单纯的移植游戏。就像在手机上最成功的永远不会轮到《COD》、《GTA》等大作的移植版。而 Rift 只不过是一个小公司的网络筹资项目，不可能像索尼微软一样大规模推广，装机量就很难快速增长，因而很难吸引开发商为其度身订制游戏。好在游戏开发者中不乏充满梦想的人们，那 900 套已经发到开发者手中的开发套件表明了整个行业的热情。Luckey 充满信心地说：“我们听到有很多开发者说‘我们要把这个做起来，这个太棒了，我们一直都在等待它的出现’。”

Oculus Rift 开发中作品一览

在各大开发商的要求下，Oculus 已经发放了 900 多套开发套件，很快就会有大批针对 Oculus Rift 开发的游戏陆续公布。以下是一些主要作品：

0x10c：由《我的世界》开发商 Mojang 制作的一款科幻沙箱式游戏。

Among the Sleep：一款超现实主义第一人称视点恐怖生存游戏，讲述一个两岁婴儿与宠物泰迪熊的冒险。

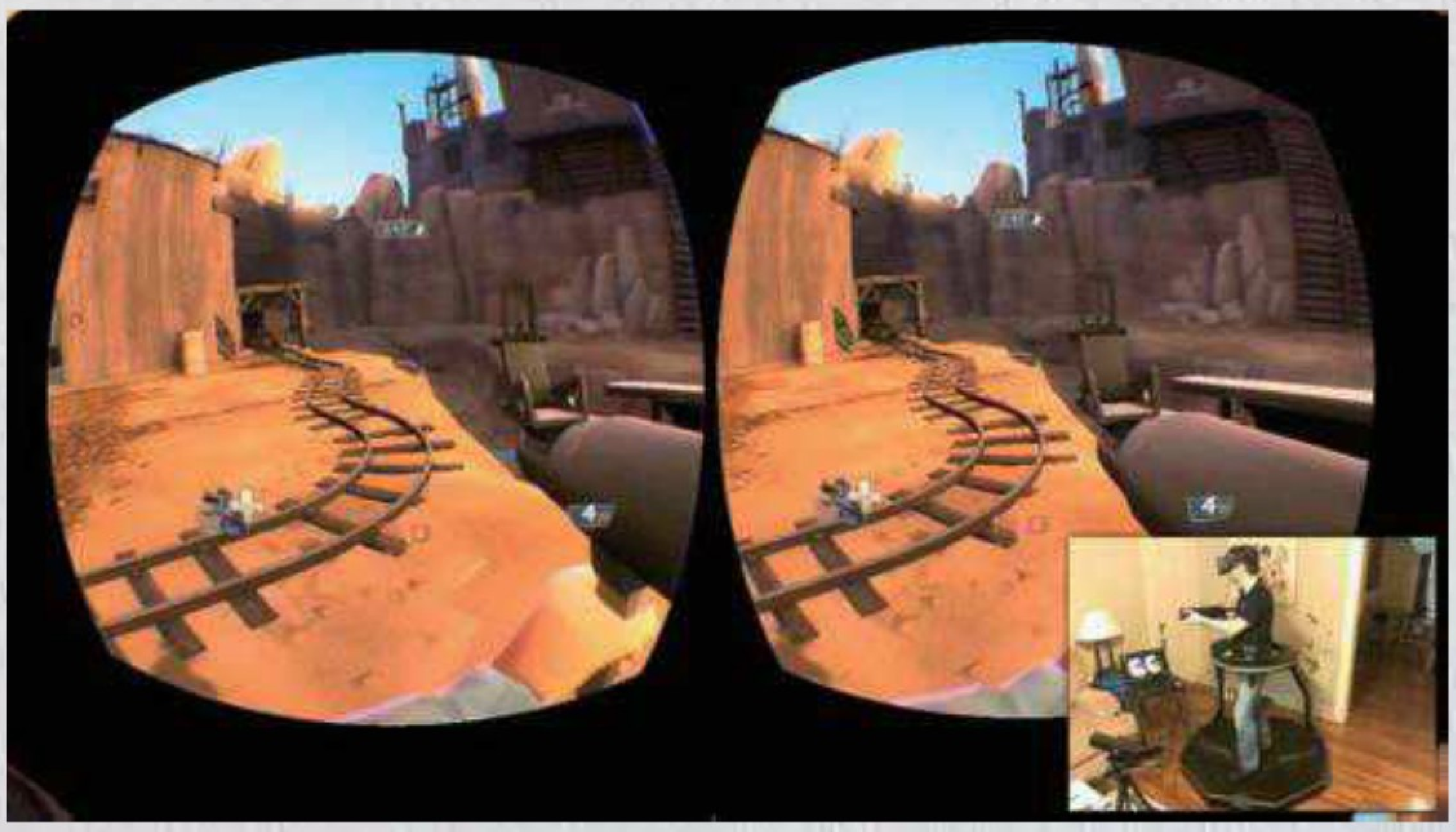
FRACT OSC：一款第一人称视点的开放世界冒险 / 解谜游戏。

六大元素：一款类似于《神秘岛》的冒险游戏。

我的世界 Rift Rush：一款第一人称视点的多人平台动作游戏，融入了竞速要素。

SoundSelf：一个实验性质的音乐软件，据称可以让玩家进入催眠状态。

星际公民：一款太空贸易及战斗题材的网络游戏，来自《银河飞将》创造者 Chris Roberts。



Edge 二十年：英国最后的专业游戏杂志

《Edge》杂志曾是全球格调最高雅的游戏杂志，它提升了杂志业的整体水平

《游戏开发者》杂志停刊之后，面向游戏业内的专业杂志在美国基本绝迹。不过好在英国还有一些专业向的游戏杂志，其中最有名的当属《Edge》。今年8月，该杂志迎来了20年诞辰。

《Edge》杂志创刊于1993年8月19日，第一期用一个不透明的黑色塑料袋包装起来。这本杂志一开始就高调宣称自己“不是给所有人看的”，它的目标读者是年轻较大、喜欢深度阅读的玩家。这本杂志的缔造者是编辑Steve Jarratt，他从《Zzap!64》开始了自己的游戏编辑生涯。首期《Edge》的其他主要参与者包括美编Matthew Williams、制作编辑Harry Wylie、撰稿人Jason Brookes和George Andreas和出版商Steve Carey。

当时《Edge》杂志还是以资讯为主，其宗旨是“最快的游戏前瞻与新闻资讯”，如果无法做到最快，就要做到最深度的报道。虽说如此，因为当时英国游戏市场非常落后，报道的内容都是日本或美国的游戏，所以资讯大多是从美国和日本的杂志上扒下来的，包括《FAMI通》、《EGM》等。第一期报道了雅达利准备进入CD市场，以及日本发售了先锋的LaserActive主机等消息。专题包括有3DO的全面解析，以及杜比环绕立体声的冲击，评测的游戏有《街头霸王Ⅱ Turbo》、《致命格斗》SFC版、MD的《火枪英雄》等。

幸运的是，《Edge》诞生于游戏产业的变革时期。随着索尼等厂商的强势进入，游戏从一种不受关注的儿童玩具逐渐变成各界热议的时尚电器。

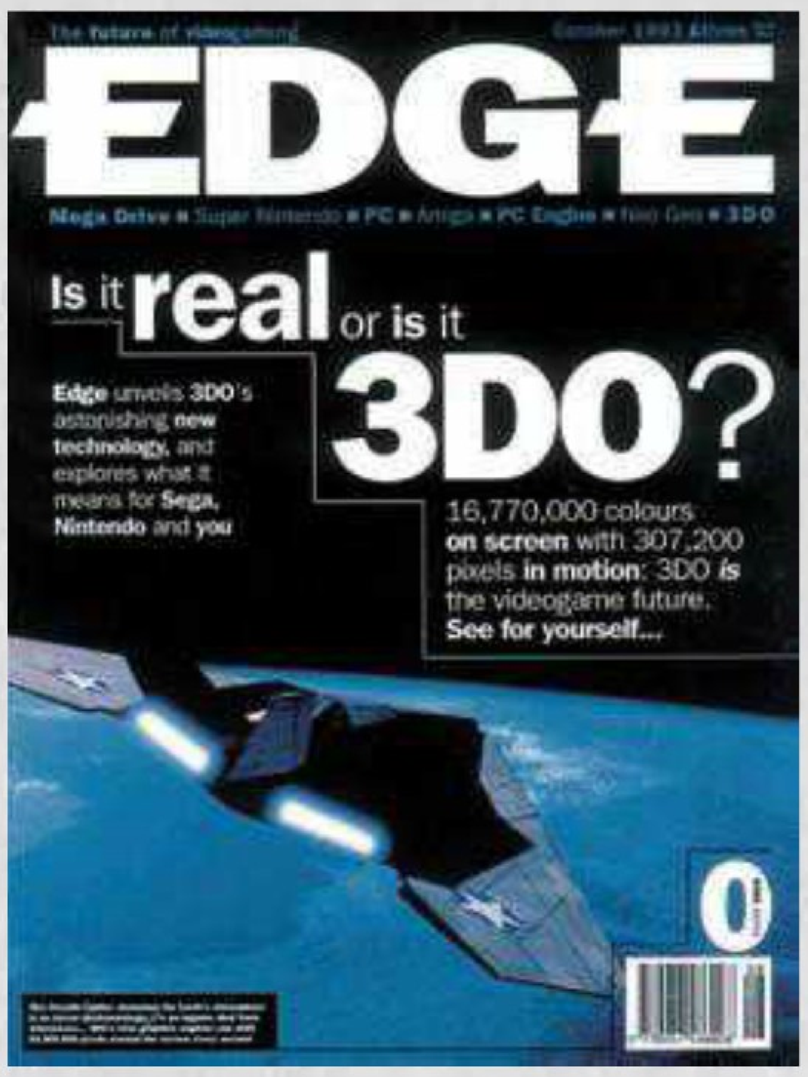
《Edge》的出版商Future出版集团在游戏杂志历史上是一个不得不提的名字。撰稿人Jason Brookes说：“那是一个令人兴奋的时代，16位机热潮在迅速蔓延，Future集团简直势不可挡。当时我觉得Future像一个温暖的大家庭，一切都很纯洁。我无法相信《Edge》成立的头两年是没有互联网的，我们是通过‘身在日本的法国人’发过来的传真才知道了PS和SS的初步规格。我估计他也是从《周刊FAMI通》那里抄的。当时这里也没有其他游戏杂志报道过这个。”

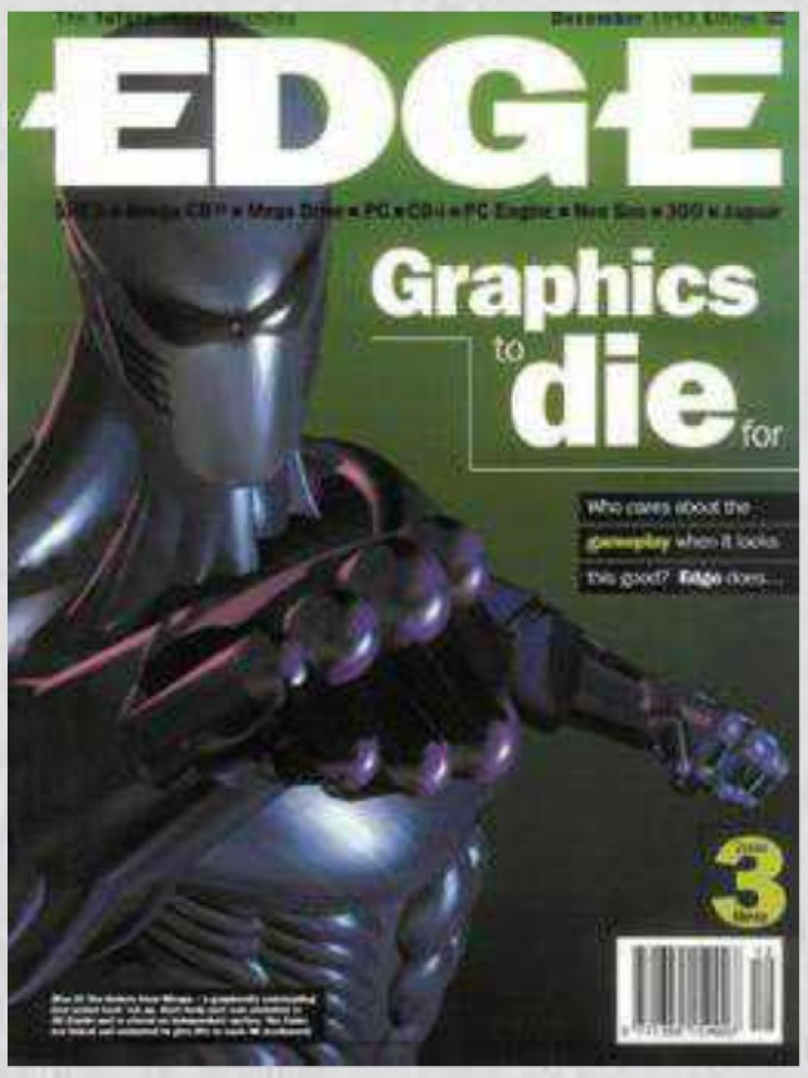
当时Future是一家规模很小的私营企业，编辑都是直接跟老板对话。这位老板名为Greg Ingham，也是做游戏编辑出身。他做这本杂志不是为了钱，而是出于兴趣。编辑们也都是出于一腔热情。而出版商Carey当时非常喜欢美国电影杂志《Cinefex》，该杂志主要介绍电影特效。Carey很想做一本类似的杂志，深度介绍游戏的幕后故事。当时正是3D技术开始崛起之时，光是3D图像的应用就是一个可以不断挖掘的题材。

《Edge》第一期的定位就很高端，价格比其他杂志高一大截，因而它可以使用最高质量的纸张和最好的印刷工艺。杂志的排版与美术设计都是当时其他游戏杂志不能比的。杂志中有很多留白的地方，习惯了传统杂志塞得满满的版面，初看《Edge》会有些不习惯，但这种排版风格与优质纸张和印刷工艺相结合，显得十分高雅。而且《Edge》的信息量比其他杂志更丰富，其文字本身更有含金量。

当时围绕《Edge》最大的话题性是其黑色塑料袋包装。一般杂志放在书摊上，不管有没有用塑料袋包装起来，至少要将内容卖点印在最醒目的地方，让人看到后产生购买的欲望。而《Edge》把一切笼罩在黑暗之中，并声称自己“不是给所有人看的”。在花枝招展的各类杂志中，宛如一个孤芳自赏的冷艳美女。

第一期《Edge》的发行量不大，Future仅仅与少数几家书商合作，市面上能够找到该杂志的书摊并不多。但专程到处寻找该杂志的读者却很多。Carey还记得有个读者为了买本《Edge》跑了几十家书报摊，最终拿到杂志时高兴到流泪。Williams说当时这种类似于饥饿营销的方式就是《Edge》成





功的秘诀，因为内容独特有深度，而在书摊上又不好找，它在游戏文化爱好者中产生了强烈的口耳相传效应。

《Edge》的名气很快在业内传播开来，其专业性在玩家和业内都获得了认可。这种尊贵身份引起了游戏公司老板们的注意，他们将登上《Edge》视为一种荣耀，几乎所有市场部经理都会被他们的老板要求把游戏刊登到《Edge》上。《Edge》也成为一些重要产品发布的首选，经常成为惟一受邀参观内部DEMO演示的媒体。比如在PS发售的一年前，《Edge》就受邀参观了样机，是当时全球惟一一家看到PS样机的媒体。

《Edge》在版面设计和图片选材上的考究也在一定程度上提高了游戏杂志的整体水平。广告商在《Edge》投放广告时，也会更注重其广告设计的水准。此外，《Edge》因为有大量业内读者，因此也成为游戏业招聘广告的最佳投放对象。这些广告也设计得非常高雅，否则在这样一本高格调的杂志上会显得自己很没有水平。

1995年1月，Future在美国推出了《次世代》杂志，该杂志相当于《Edge》的美版。《次世代》在美国游戏业同样大受欢迎，包括《时代》、《今日美国》、《华尔街日报》等主流媒体都对其推崇备至，经常在其报道中援引《次世代》杂志的文章。可惜因为各种原因，《次世代》杂志在2001年1月就停刊了。

Steve Jarratt说：“我想要做的杂志是迎合有深度、有激情的玩家，它会向人们展示业界需要给予人们的最好的一面。当然还要是一本月发行量超过10万册，有大量广告的杂志……”

汤姆·克兰西背后的男人

巨匠已逝，但红色风暴的掌门人会继续扩充他的世界

10月1日，军事文学巨匠汤姆·克兰西病逝，在巴尔的摩医院与世长辞，而那里距离美国的权力中心不过咫尺之遥。就在同一天，美国政要们还在商议与伊朗的谈判计划，或许也在策划着某些秘密行动——就像汤姆·克兰西的小说经常描绘的那样。

在汤姆·克兰西的背后，没有人知道还有一个理查德·丹斯基，他是世上最优秀的游戏编剧之一。他是育碧红色风暴工作室的掌门人，也就是汤姆·克兰西游戏的真正创造者。

问题解决者

丹斯基的母亲是费城的一名教师，父亲是一家电子光学企业的“问题解决者”——一旦有客户拖欠账款，老丹斯基就会出动，运用他的法律和会计专业工具解决问题。而在育碧红色风暴工作室，丹斯基也是一个问题解决者，他说：“我认为自己是一个故事填充者，我常常把自己看作是一种剧情资源，哪有需要就往哪儿填。不管是写故事、写对话还是角色设计。他们还需要我来保证故事的连贯性，比如我们在《HAWX》里面炸掉了里约热内卢，接下来就只能选择其他城市。”

丹斯基的父母都是“贪婪的读者”，家里的书籍堆积成山。他们还筹办赠书大会，向费城的儿童医院赠书。很小的时候，丹斯基的父母就鼓励他多读书。“在我身边文学无处不在，有时候快把我淹没了。”丹斯基说。

从最早为“白狼游戏”公司写剧本和任务描述，到如今为育碧红色风暴担任《分裂细胞 黑名单》的首席编剧，丹斯基说父亲对他的影响最大。“我无法容忍自己的作品里有太多废话，我的工作是讲故事，妨碍叙事的东西都要剔除掉。我父亲的工作经常就是打断别人的废话，为所有人找到最佳的解决方案。这对我的职业生涯和写作风格有很大影响。”

丹斯基上大一时就获得了卫斯理公会派的新生写作大奖，信心满满的他参加了著名作家安妮·迪拉德的写作兴趣小组，他提交了自己洋洋自得的几篇样文，结果迪拉德给他的回复是：“我们没什么共同语言。”

这件事对丹斯基的写作信仰产生了巨大的打击，以至于此后几年都不再进行文学创作。直到几年后，

一位大学同学找他为白狼游戏公司的新作《鬼魅：湮灭（Wraith: The Oblivion）》撰写资料集，他这才重新拿起笔杆。他在波士顿教堂地下室的课桌上，用数个深夜的时间完成了他所负责的章节。

《鬼魅：湮灭》大获成功，丹斯基的稿约接踵而至。尽管受到了迪拉德的打击，丹斯基相信自己可以在一个新的领域里实现文学之梦。

恐怖故事

丹斯基最喜欢的是恐怖小说之王 H.P. Lovecraft 的作品，他迷恋那种诡异恐怖的氛围。所以他早期参与创作的纸上战棋游戏也是此类型，还有一些僵尸小说。他在白狼游戏公司当了几年的签约作家，参与了《吸血鬼 假面舞会》等名作。他自己的原创小说都是纯粹的恐怖小说，比如讲述哥特幽灵故事的《萤火虫之雨（Firefly Rain）》，最近他还推出了一本新书——围绕游戏产业恶魔故事的《雾件(Vaporware)》。在这本书中，讲述一个被取消的游戏项目宛如鬼魂般阴魂不散，折磨着创作者们。该书立意新颖，以恐怖小说的方式直戳进游戏开发者的内心深处，获得了业界的强烈好评。

丹斯基一般是在夜间写小说，而且是在深夜之时。他在家里有一间专门的写作室，装修成血红色。而白天他就像普通公司管理者一样，坐在有宽敞大落地窗的办公室里，窗外绿树成荫，阳光透过枝叶洒下斑驳的光影。

丹斯基热爱研究、热爱历史，喜欢收集各种古怪的故事，这样一位作者负责汤姆·克兰西的作品简直是如鱼得水。他说：“我能在《纽约时报》国际版随便哪一页里找到游戏的灵感，这是一个不断教育与学习的过程，从现实世界中寻找我需要的东西。”

通常丹斯基的灵感是从一副画面开始，路边一排造型特异的绿树，成为《绿之影（Shadows in Green）》的灵感；妻子家农场里光与暗的鲜明分界成为《萤火虫之雨》的灵感。当他开始塑造一名角色时，会先确定该角色经常说的 10 个词，以及永远不会说的 10 个词，然后编撰与该角色的访谈对话。然后他自己会融入到该角色的内心世界，当创作进入死角时，他会想：“这个人会怎么做？”而不是“接下来该发生什么？”

丹斯基从 1997 年开始写原创小说，他的第一本小说《绿之影》小有成绩。此后他笔耕不辍，接连发表了两本小说和一本短篇故事集。在白狼公司参与了 100 本书之后，丹斯基开始寻找新的机会，一位在红色风暴工作的好友向他抛出了橄榄枝。

从纸上战棋游戏转到电子游戏是很大的跨度，其难度就像电视节目《美国忍者》中攀爬那道几乎是垂直的高墙。做纸上战棋游戏时，对故事做出改变很容易，而对于游戏，要改写一个最简单的剧本段落可能就意味着要改变整个关卡，代价过高。

尽管如此，丹斯基适应了游戏剧本创作，他总共参与了 30 多款汤姆·克兰西系列和其他育碧系列游戏的开发。

增添乐趣

作为一个参与了 30 多款游戏创作的编剧，丹斯基要根据各游戏的需要，当相应的地点实地考察。这意味着要长期住在一些危险地区的酒店里，意味着起早贪黑，意味着牺牲家庭。育碧的工作室遍布于世界各地，这些工作室丹斯基全都去过。

“有无数个夜晚，我对妻子说‘我要晚点回去，要再晚点’，结果第二天都回不去。这个行业里的所有人都是这样的。”最令人沮丧的是，这样拼命做出来的游戏不一定会收获掌声。最新作《分裂细胞 黑名单》的业界评价不及预期，游戏销量更令人失望。

尽管如此，只要还有那么多的玩家从游戏中产生共鸣，只要能继续带给人们快乐，丹斯基认为自己的工作就算是值了。“我认为为这个世界增添乐趣是一个合情合理的目标。当然，我们不能治疗癌症，不能揭开宇宙的奥秘。我的责任是尽自己所能让所有相关者从中受益。”

《生化奇兵 葬于深海》重返销魂城

从不同的角度重新审视海底乌托邦，会带给你全新的体会

肯·列文决定重造销魂城。选择这样一座城市，美工不用担心多边形数量，程序员不用担心渲染不够真实。作为一个 DLC，他们不需要背负太大的压力。

《生化奇兵 葬于深海》将分为一系列的 DLC 推出，在本作中，Booker 的私人侦探事务所将会搬到大西洋底，新的女主角可视为烟不离手的熟女版伊丽莎白。本作中将深入探讨销魂城与哥伦比亚城之间的关系。“做《生化奇兵 无限》的时候，就有很多人问有没有销魂城的隐藏要素，这真是一个难以回答的问题。你需要知道整个世界观背景。”

用《无限》的新技术重新创造销魂城，这是一个令一代玩家们兴奋的事。不过《生化奇兵 2》一直在向玩家强调销魂城的故事已经结束了。肯·列文要如何重新调动玩家的兴趣？其实只要换一个角度，就会有完全不同的故事，同时也能自然而然地延续《无限》完整的故事。列文说：“我认为《生化奇兵》是销魂城的故事，而《无限》是伊丽莎白与 Booker 在哥伦比亚的故事，《海葬》则是他们在销魂城的故事。”

列文很喜欢美剧《黑道家族》，该片中有一集是托尼被枪杀，而下一集里他却变成洛杉矶的一位生龙活虎的商人。观众百思不得其解，往后看才知道那是他在昏迷状态想象出来的，想象人生的另一种可能。列文非常青睐这种叙事方式。《葬于深海》就是类似的道理，假如 Booker 与伊丽莎白不在哥伦比亚而是在销魂城，会发生什么？

▲《葬于深海》中的伊丽莎白与《无限》中使用了相同的建模，但是化了浓妆，而且因为没有了那套标志性的束胸装，因此感觉完全不同。

据 Irrational 首席关卡设计师 Andres Gonzalez 所说，在建造哥伦比亚城时，对于城市中的高度层次感考虑了很多。在开发《葬于深海》时，也将此应用于销魂城。首先考虑到一点是：玻璃窗之外的海底世界不再是一个 2D 平面贴图，整个远景都是 3D 的。本作的场景规模将会更大。本作的动画总监 Shawn Robertson 说：“我们在窗户之外做了许多有趣的海洋生物，比如鲸鱼。我们本来担心没有时间填充那么多东西，但最后还是做到了。重返销魂城时，大家都希望在其中留下自己的印记。”

实际上，《葬于深海》中再造的销魂城是在故事背景尚未确定时就已经开始制作的，场景逐步完善之后，Irrational 发现有许多可以讲述新故事的地方。

其他游戏的 DLC 一般是由一个小团队负责制作，而《葬于深海》几乎是《无限》团队全员参与。《生化奇兵》与《无限》有许多不同之处，前者主要突出恐惧感，而后者展现的是富丽堂皇。《葬于深海》将会结合二者的特色，比如在销魂城里加入了类似于哥伦比亚城的空中缆绳。而《生化奇兵》的那种恐惧感也在本作中得到保留，玩家会感到敌人仿佛会随时从任何角落扑出来。

为了迎合本作的全新黑暗基调，伊丽莎白也以黑暗版的形象再现。销魂城对她来说是完全陌生的，Booker 经常需要向她讲解。在《无限》中有一个片段是伊丽莎白在沙滩边上无忧无虑的跳舞，而在本作中也有她的一个跳舞片段，但感觉截然相反。

Robertson 说，当年的那部经典动画片《谁陷害了兔子罗杰》对他影响极深，可以说是他进入动画领域的原因。它让他思考如何将一个经典作品改造成完全不同的感觉。在《葬于深海》中，伊丽莎白的身型完全不变，仅仅化了妆、描了眼线，就变成一个看起来完全不同的角色。

虽然肯·列文并未明示，但几乎可以肯定的是，未来哥伦比亚城也会以另外一种方式回归。那座令人难忘的幻想天空之城不会就此成为绝唱。Irrational 需要的仅仅是另一名角色，另一种视角。

洛圣都地图测绘者

在《GTA5》发售之前，一群狂热玩家通过无数蛛丝马迹精确测绘了洛圣都的地图

2012年7月，Rockstar放出了一张《GTA5》的直升机航拍角度游戏截图。对于大多数玩家来说，这张截图透露出来的惟一信息只是“这一作会有直升机”。当时甚至没有多少人为此而兴奋，因为大多数人都已经预料到了，《GTA4》里就已经有直升机。但是对于一小波《GTA》铁杆粉丝来说，那是他们等待已久的突破——它就像一个大拼图里最关键的一块。

“城市西部地图的大部分几乎都是从这张截图推断得来。”Thomas Rondeau说。他是一个地理学专业毕业生，在GTA论坛上的用户名是“Fido_le_muet”，自从《GTA5》公布之后，他和其他几位《GTA》狂热爱好者一起启动了“洛圣都测绘计划”，他们要根据官方发布的信息，在游戏发售之前将完整的游戏地图绘制出来。

“在第一个预告片里面，我们只看到了市中心和Santa Monica以及威尼斯沙滩，”Rondeau说。“而在这张截图里，我们看到了整个城市西部。”

城区地图

在Rockstar发布的各种截图和预告片中，玩家所关心的可能只是其中的载具和人物，而Rondeau关心的是场景中的建筑。早期发布的图片信息量不大，Rondeau只能零星地从其中拼凑出一些小区域。最初的预告片中，有一个三秒钟的片段最有信息量，远处雾霭中的城市背景代表了一个较大的城市区域。在此之外，就要从NPC的越肩角度、直升机叶片的空隙处等零星画面来观察背景。透过这些信息，Rondeau在2012年1月30日绘制了第一张地图草图。这张图已经确定了正确的方向，之后就是在此基础上不断修正、完善。

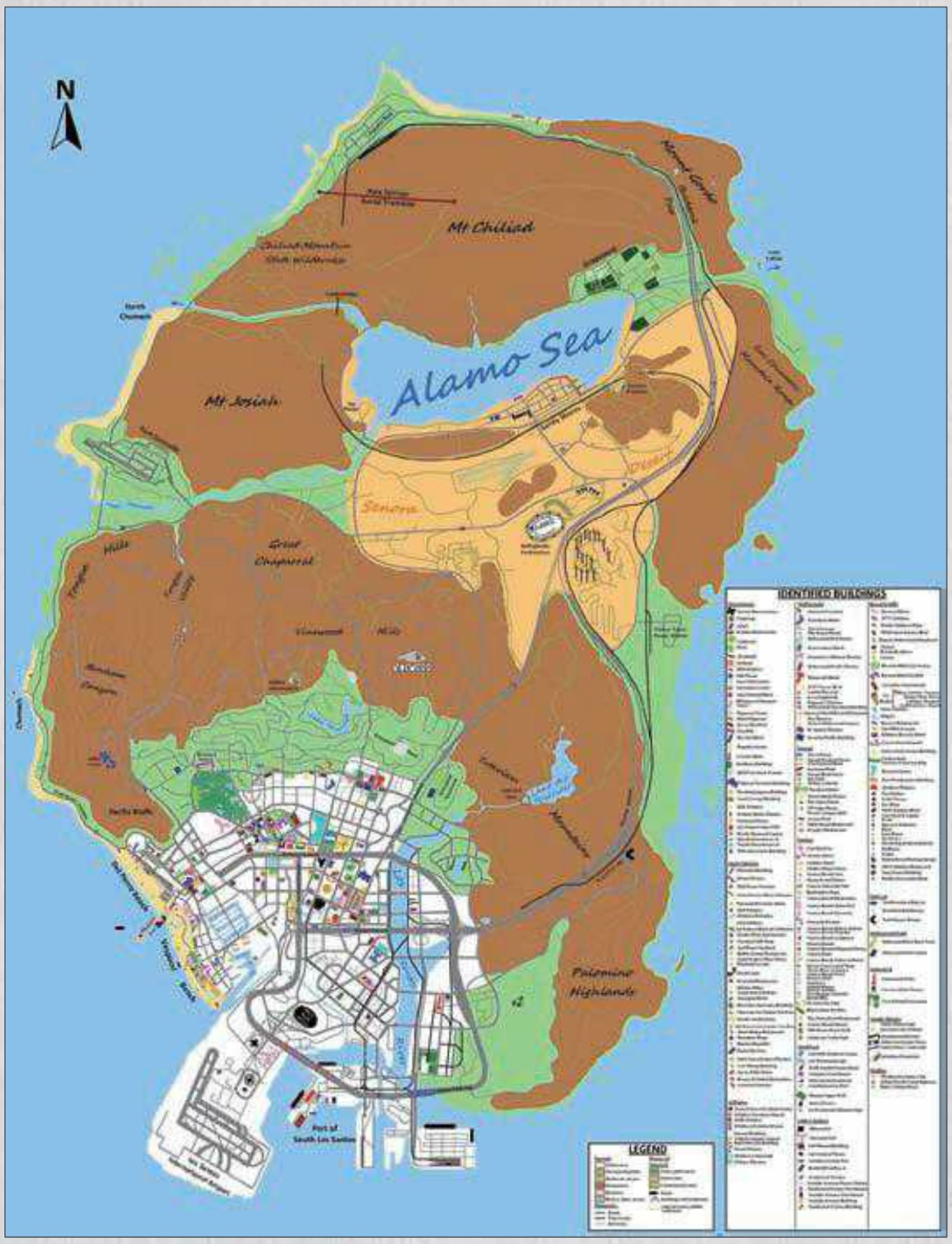
Rondeau和他的朋友们是如何通过这些截图中的场景绘制蓝图的？答案是以洛杉矶的城市地图做参考。洛圣都是参照洛杉矶建造的，在城市格局上非常接近，部分城区几乎完全相同。锁定其中地标建筑的位置，据此确定坐标，参考现实的洛杉矶地图，就能得出一个大致的草图。不过他们还需要一个更精确的证据，要有展示大面积城市区域的截图。

“我们锁定了那些建筑在现实世界中的位置，”Rondeau说，“比如我们先确认了美国银行大厦、加州广场、威斯汀Bonaventure等标志性建筑，以及它们之间的位置关系。”

然后他们打开谷歌街景地图，逐个搜寻截图中能够看到的建筑。另外一个参与寻找的论坛成员MrThingus说，这个过程就像寻宝一样，找到一座建筑，就在草图上标注位置，这花了他好几个月的时间，而这个过程对他来说是“令人满足而兴奋的”。

另一名地图绘制者Robert说：“我们之所以这么做，是因为实在太期待《GTA5》，我们知道要等很长时间。这么长的时间该怎么熬呢？我们只有这么做才能提前在它的地图里想象一番。”

地图绘制者Koeklin在《GTA4》的时代就热衷于进行自由城与现实世界的地标对比定位，他说：“我对纽约不熟，只知道自由城是以纽约为参考。”有一次他在玩“暴风雪”任务时，无意间发现殖民岛上有一座巨大的废墟建筑，他突然很好奇，想知道现实的纽约是不是也有那么一个地方。于是他在谷歌地图上搜索，轻松的就发现了那是罗斯福岛上的一座天花医院。此后，他尝试了很多个地方，惊讶地发现在纽约都能找到相似的地方。“从那时候起，我再也不能像过去那样看待那座城市了，这游戏对我来说具有了全新的意义。所以自从《GTA5》第一个预告片公布后，我很自然地就开始搜寻洛圣都的那些建筑。”Koeklin说，从此他喜欢的不再是游戏中的烧杀劫掠，而是更



乐于扮演一名游客的角色，在这个虚拟世界里自由探索。

郊区地图

洛圣都有很多地标性建筑，可能还比较容易与现实进行比对。但《GTA5》还有许多郊野地带，这些地方的地图是如何测绘的？Robert说，一年前他参与测绘计划时，城区地图差不多成型了，而郊区地图还是完全未知的。当时没有人想到以 Salton 海为参照的 Alamo 海居然是在 Vinewood 的北面，要知道现实中是在西南面。

后来这些地图测绘者们才发现 Rockstar 其实早就提供了线索。在初期宣传阶段，Rockstar 发布了一张直升机上俯瞰 Vinewood 标志的截图，而背景中就有广阔的郊野地带。这是将市区与郊区地图连接起来的第一个关键性突破。不过这张图中的背景很模糊，也没有很有特征的地方，因此也很难进行距离定位。但是将其与另一张截图结合，一切都不一样了。

在 Rockstar 发布的同一批截图中，还有一张是老崔在沙滩边杀人的画面，经过比对后发现，其背景中的山脉就在直升机截图背景中某处的山脉。于是整片 Alamo 海的位置就确定了。

地图测绘过程中也遇到了很多来自 Rockstar 方面的障碍——并不是 Rockstar 出面阻止，而是截图中存在一些问题。比如测绘者会根据太阳的方位判断方向，但很多截图中的太阳方位是与现实不同的。还有一些截图经过了美化，导致与现实不符。更令人头疼的是截图中的一些建筑在游戏成品中挪动了位置。

最终，测绘组在游戏发售之前成功完成了地图绘制工作，其与 Rockstar 官方地图的吻合程度之高令人叹为观止。以至于后来官方地图泄露到网上之后，很多玩家都不相信，因为它与玩家手绘的地图几乎是一样的。

《GTA5》发售之后，这群地图测绘者的工作并未停止。他们继续在游戏中寻找每一个建筑在现实中的翻版。Robert 说，当他终于能够走进洛圣都的世界，简直是激动得发抖："我在游戏里的第一件事就是开着车，在整个地图里缓缓前进，绕一整圈。能在那里驾驶简直太棒了，太壮观了……"

缔造日本游戏业的游戏菜鸟

《太空侵略者》35周年，创造者透露守护了半生的秘密

"我打游戏根本不行。"西角友宏说。

对于一个69岁的老年人来说，这没什么好稀奇的，但这却是西角友宏守了35年的秘密。自从1978年他创造了《太空侵略者》，他就不敢对别人说自己是个游戏菜鸟。"其实，《太空侵略者》的第一关我都很难打过。"西角友宏说。

对西角友宏来说，游戏打不好跟年龄无关，他从来就打不好游戏。所以他不能按照自己的感觉调整游戏难度，只能完全按照周围同事或者玩家的回馈来调整。"如果按照我的标准来做，《太空侵略者》将会是一款非常容易的游戏。"

负面新闻

要说《太空侵略者》启动了日本游戏业，这一点也不为过。这款游戏的出现，导致街机厅在日本如雨后春笋般涌现，更直接导致任天堂、Capcom 等公司聚集到游戏产业，Namco、世嘉等公司也因为它的大流行而从生产游艺设备转为以生产街机为主。因为《太空侵略者》的流行而出现的硬币短缺现象更成为业界佳话。《太空侵略者》中的像素形象早已成为游戏产业启蒙时期的标志图案。

新生代的玩家们不知道的是，在那个年代，虽然《太空侵略者》被游戏业界热捧，但在社会主流媒体眼中却是洪水猛兽。当时它在日本媒体眼中的形象，大概就相当于十几年前《传奇》之于中国主流媒体。

在《太空侵略者》发售后不久，日本的一名12岁少年持枪抢劫银行，他抢的不是大面额的纸钞，而是能用来玩游戏的硬币。不止是日本，世界各地都出现了与《太空侵略者》有关的少年犯罪报道。1981年11月，英国一名14岁中学生为了2英镑而在停车场里出卖了自己的菊花。后来他坦言用这2英镑玩了10局《太空侵略者》。英格兰南区警署的报告中说，《太空侵略者》的沉迷现象可能是当地入室盗窃案件数量倍增的主要原因。英国工党领袖乔治·福尔克认为《太空侵略者》正在毒害青少年，因而向国会提交了对该作进行管制的提案。小

说家马丁·埃米斯在1982年发表了《太空侵略者的入侵》，其中描述了一位年轻女演员，因为长期泡在街机厅里玩《太空侵略者》，造成了手指的严重损伤，“食指看起来像块猪肝”。

太东崛起

西角友宏成长于霓虹璀璨的大阪市中心区，但他说自己的童年成长环境是“慢节奏”的。小时候他就喜欢玩日本将棋，他也喜欢钓鱼以及做科学实验。“我经常会邀请朋友到我家，向他们展示我的新实验。”西角说，“我曾不止一次因为实验导致煤气泄漏，邻居们投诉了好几次。”

后来，爱科学的西角友宏爱上了电子工程。在他上初中的时候，就自己造了好几个收音机，高中时他已经会造真空管录音机。

西角友宏在东京电气大学学习电子工程，主要专业是设计电视机的电路板。毕业后他在同学的推荐下进入太东贸易公司，也就是后来的Taito。该公司由Michael Kogan创办于1953年，生产各类投币式器械，以自动贩卖机为主。1969年西角友宏加入时，Taito已经在做进口点唱机生意，还有一些西洋产的弹珠机。那时候西角友宏根本不懂电子游戏这个玩意儿。几年后，随着雅达利在美国的崛起，总是从美国进口各种新潮设备的Taito也开始进口街机。有专业技术背景的西角友宏负责将这些机器拆解，研究其原理之后模仿设计出Taito自己的街机产品。他模仿Taito的游戏设计了《足球》，据他说这可能是第一台日本本土制造的街机。

西角友宏设计的街机也开始出口到美国，他的《西部神枪》授权给美国的Dave Nutting Associates进行改造，成为最早使用微处理器的街机游戏之一，游戏更名为《Gun Fight》。看到了美国人改造的成品之后，西角友宏决定使用相同的技术做一款新作。当时他迷上了史蒂夫·乔布斯和史蒂夫·沃兹尼亚克开发的雅达利游戏《打砖块》，他认为这款游戏的魅力在于破坏一大片目标带来的成就感，以此为原则，他相信自己可以创作出更有趣的游戏。于是他把方块换成更有趣的形状，将打砖块变成了射击游戏。

在《太空侵略者》的设计初版

方案中，玩家射击的对象是飞机。但是飞机移动起来的抖动感很破坏游戏氛围，然后西角友宏想到以射击人类为目标。Taito社长看到之后劈头盖脸地把西角友宏骂了一通，严禁他使用人类为射击目标。接着西角友宏就想到了以打外星人为目标。当时《星球大战》的风暴已经刮到日本，太空战争是正当红的题材。西角友宏设计的外星人造型参考了小说《世界之战》中虫状的外星人。

社会现象

《太空侵略者》整个游戏的开发历时一年有余，西角说：“这是日本第一款使用微处理器开发的游戏，我把大部分时间花在这种技术本身的学习上面，游戏开发工具也是自己造的。”

《太空侵略者》做好之后，西角友宏的同事们都很喜欢，但上司却对其前景不大看好。西角友宏说，把游戏给销售部上级看过之后，他们都不感冒，“主要是因为他们都跟不上它的节奏”西角说。Taito还选定了几家街机厅进行店头实测，结果“反响几乎全是负面的”，Taito总共只拿到了很少的订单。

没想到《太空侵略者》是一个慢热型的游戏。虽然那些进行了实测的街机厅最初反响冷淡，但在几个月后，不起眼的《太空侵略者》几台逐渐成为店里的明星。玩家们一传十、十传百，大家都迷上了这个新游戏。接着，日本所有街机厅都引进了《太空侵略者》；再然后，柏青哥店、保龄球馆等纷纷更名为“太空侵略者游乐中心”，连餐馆和咖啡馆都摆出了《太空侵略者》来揽客。新锐乐队Funny Stuff发行了热门新单曲《太空侵略者迪斯科》。

对于因为《太空侵略者》导致全日本硬币短缺的传闻，西角友宏说他也不知道究竟是否属实，不过他确实经常看到一些运钞车因为装运了太多硬币而导致车身严重下垂。

《太空侵略者》爆红后，西角友宏因为与Taito之间的合同约束，不能向外透露自己是游戏的开发者。但他经常逛街机厅，每次都是站在不起眼的角落，静悄悄地观察玩家的反应。“看到那么多人坐在我的游戏前面很震撼，我满脑子都在想要是出现了致命的BUG该怎么办。”

成功的诅咒

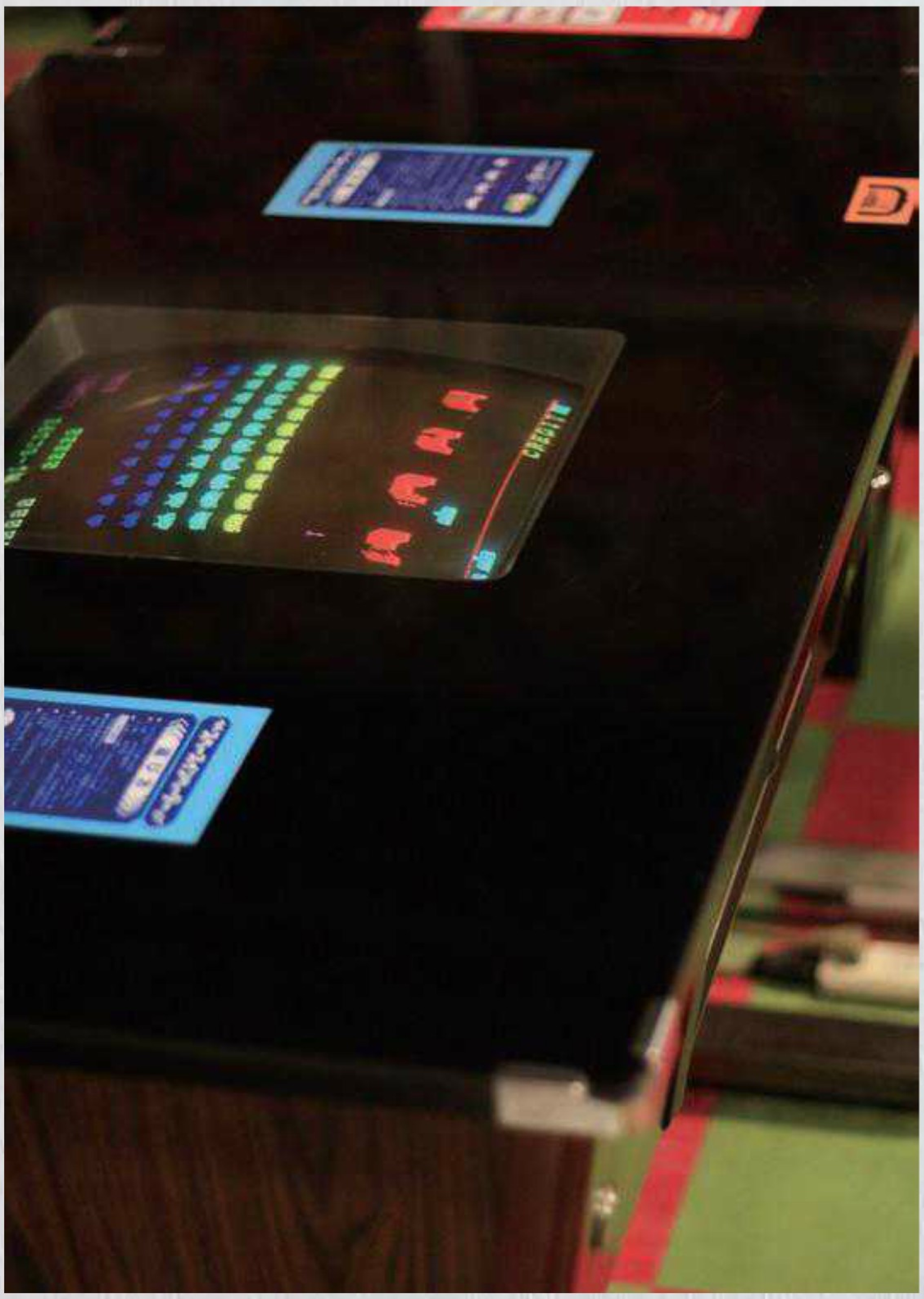
由于不能对外透露自己的身份，西角友宏在《太空侵略者》成为社会现象之后，生活并未发生太大的变化。虽然他的粉丝里不乏社会名流。比如斯皮尔伯格就曾盛赞《太空侵略者》，还为埃米斯的书作序，其中说到：“外星人降临，这世界从此永远的改变了……谁也无法躲开他们。”

西角友宏被Taito提拔为部门主管，但他反而因此无法再亲自进行游戏设计，多数时间都要花在员工的管理上。他说：“我很后悔晋升。”

巨大的成功往往也是一种诅咒。《太空侵略者》的持续热销消磨了Taito的斗志，光靠该作就赚得盆满钵满的Taito，没有像其他对手那样积极进行新技术研发，《太空侵略者》热潮过后，Taito才发现自己已远远落后于Namco、世嘉等后来者。西角友宏说：“我当时也想设计一台次世代的游戏基板，但是我们收到的海量订单都是要求多造一些能兼容《太空侵略者》的机器。结果我们的竞争对手都追上来了。”

对西角友宏来说，《太空侵略者》虽然是他人生成就的顶峰，但他本人却对该作没有太多情感，他说：“我对早期（比如《西部神枪》）的游戏有更美好的记忆。”

不过《太空侵略者》毕竟是最让西角友宏自豪的游戏。“这么多年来，我看到《太空侵略者》推动了游戏业的发展，启迪了一代年轻设计师。很对它的巨大冲击很自豪。虽然直到现在我还是打不过第一关。”



游戏评台 GAMER CRITICISM

从9月份开始以来各个平台都有不少大作爆发般登场，比如掌机有《MH4》、《口袋妖怪 X·Y》，家用机也有《GTA V》等等，这些都是百万甚至千万级别销量的大作，素质自然不容置疑。不仅如此，《COD 幽灵》、《战地4》等知名大作，以及次世代主机也都赶在年底登场，可见年末的游戏市场相当热闹。不知道大家做好准备迎接那些作品没有呢？

你为什么不玩 GTA5 ?!

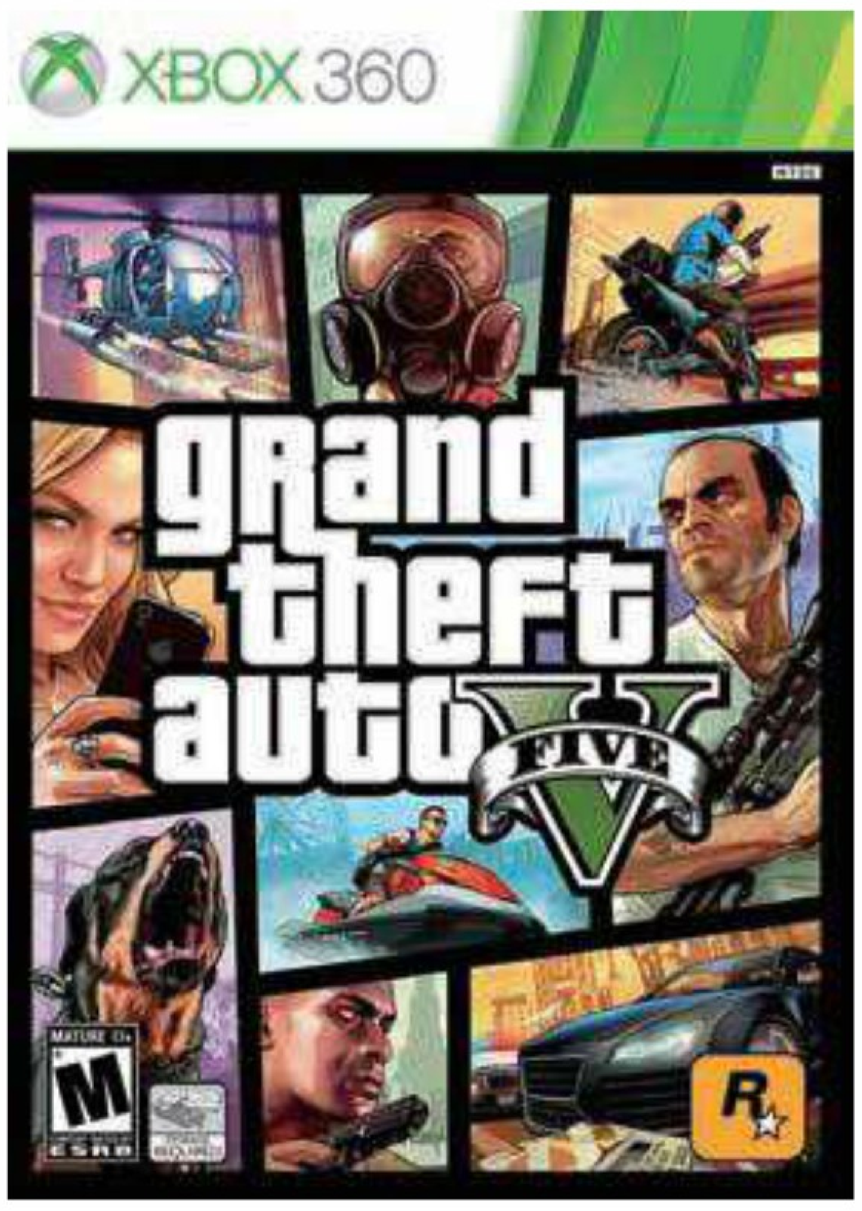
横行霸道V

Grand Theft Auto V

机种 PS3/X360 **厂商** Rockstar Games **类型** 动作冒险 **发售日** 2013年9月17日

很多年以前，在那个日式游戏还领先业界的年代，我听说美国那边出了个叫《Grand Theft Auto Ⅲ》的游戏，凭借“能和小姐 XX 完之后把她打死抢回钱来”卖了几百万套，于是便设法弄了一张。这游戏果然有趣，在街上可以随便杀人，开着秘技之后连警察都不怕，相比之下《莎木》强调的 FREE 实在弱爆了。不过新鲜劲儿一过，就不知道这游戏还能干啥，于是便换游戏了。

斗转星移，如今日式游戏日趋式微，美式游戏大行其道，而“《横行霸道》系列”便是美式游戏的巅峰作品。随着国内玩家对美式游戏的了解加深，关注《横行霸道V》的人也越来越多，从游戏发售前公布的信息来看，神作二字可以确定，惟一的悬念是游戏究竟有多神。当实际拿到游戏之后，玩家才发现：原来实际游戏比想象中要神那么多！



神技术

《横行霸道V》为玩家打造了一个微缩版的洛杉矶，虽说是微缩版，但地图已经足够大，从南边的城市到北边的山区，地理环境变化之丰富令人咋舌。若论地图大小，《横行霸道V》排不进游戏榜前十名，但它胜在画面优秀、细节丰富。本作的光影效果可称业界最强，游戏中的一天是现实生活的48分钟，在这48分钟里你可以亲眼目睹日出日落的壮丽场景，配合天气效果更是逼真无比。而在这片广阔的地图上分布着密密麻麻的各种建筑物和生物，放眼所见的游戏画面和生活中的实际环境十分接近，除了栩栩如生外找不到第二个词能形容制作组的用心。

更牛逼的是，在如此广阔的地图和如此优秀的画面下，游戏还能做到零读盘。在实际游戏中除了打的、换人这种需要快速切换完全不同场景的动作外，玩家一旦进入游戏便不会饱受读盘之苦。如果以本作为标竿，那么世界上95%的游戏在读盘方面的表现都是不及格的。

神玩法

沙箱游戏有多种玩法，这个是很正常的，但《横行霸道V》提供的玩法之多足以令其他游戏汗颜。拿汽车追逐来说，正常情况下玩家是开车猛追，从后面射击驾驶员或轮胎，或是直接撞向对方迫使其停车，在不要求夺回车辆的情况下还可以直接扔粘弹。不过在惊动目标之前，你还可以选择偷偷打晕对方，或者远距离用狙击枪破坏载具，更夸张的玩法是开辆坦克把目标的必经之路给堵上。

GTA ONLINE 初期的著名练级任务停车场也是一个很好的例子。正常情况下，玩家需要把车开上停车场与黑帮大战，之后夺回或销毁机密文件。比较高端的方法是开飞机上去直接空袭，不过很多就有人发明更快的方法，那就是上去在惊动敌人之前扔雷炸文件。最后发现的终极版是站在大街上对着楼顶算准角度开两发榴弹，十几秒就能直接过关。

和其他沙箱游戏相比，《横行霸道V》的任务从开始到结束几乎都是开放式的，很少有限制极死的任务，这使得玩家在完成任务时有相当多的选择。至于说任务之外的要素，那能选择的就更多了。

神汉化

不可否认，当年4代在国内引发的热潮远不及这次的5代。究其原因，没有汉化绝对是一大关键。《横行霸道V》固然很神，但如果没有官方中文版，就算能看懂大致剧情，也很难完全融入到这个虚拟世界之中。而且这次的游戏汉化十分到位，尽管文字量巨大，依然做到同步发售，而且汉化水平相当高，实属不易。对于游戏中出现的大量污言秽语，汉化人员也能做到忠实翻译，这不仅无损于游戏的伟大，反而更能体现设计者想要传达的氛围。更不可不提的是就连黑板报、网页、手机界面这些图形也全部得到了汉化，这份满满的诚意绝对配得上这个伟大的满分游戏。

相信《横行霸道V》中文版同步发售也会给其他厂商一些压力：连这种级别的大作都能做到如此高质量的同步汉化，那么你们又有什么理由不做到呢?

当写下此文时《横行霸道V》全球销量已经接近2900万，这是一个相当了不起的数字，从游戏的品质来看获得如此销量也是正常的。自从9月17日开始，我的每一天都是愉快的，因为我可以玩到《横行霸道V》。这是一个不玩就会后悔一辈子的游戏，就这！

完美度 ❤❤❤❤❤ **点评人** 纱迦

拜服时刻： 有关《横行霸道V》的细节问题，已经被全世界玩家无数次的反复称赞。我个人觉得最神的细节是这个：抢劫时如果你拿的是空枪，按下扳机后店员听到声音就会马上反击。我们很想知道 Rockstar 的这帮疯子们是带着怎样的态度来琢磨细节的，想必他们每天都在开会研究一个问题：应该再加入哪些细节才能让玩家觉得我们是疯子呢?

暴雪出品必属精品?

暗黑破坏神Ⅲ

Diablo Ⅲ

机种 PS3/X360 **厂商** Blizzard **类型** 动作角色扮演 **发售日** 2013年9月3日

主机版的《暗黑破坏神Ⅲ》赢来了普遍的好评,除了得益于PC版“付费公测”补丁打磨后的素质,还在于其摆脱了“时刻在线”的束缚。在这种生死一线的快节奏游戏里,容不得分毫的差错,更别说网络的延迟了。实际上,笔者在尝试PSN联机的时候就不禁感叹主机版玩家的幸福——没有正式的国服,至少还能乖乖地玩本地模式啊。

回到游戏本身,本作在感官享受上是优秀的,游戏画面丰富细腻,甚至更加光鲜,透出一股浓郁的网游式美术风格,而缺少了系列经典的哥特式黑暗恐怖。无论是厮杀敌人抑或被恶魔围堵,都充满着刺激感,但剧情略显老套,同时游戏玩法新意不足,对于新玩家而言,缺乏吸引人长期游玩的要素。

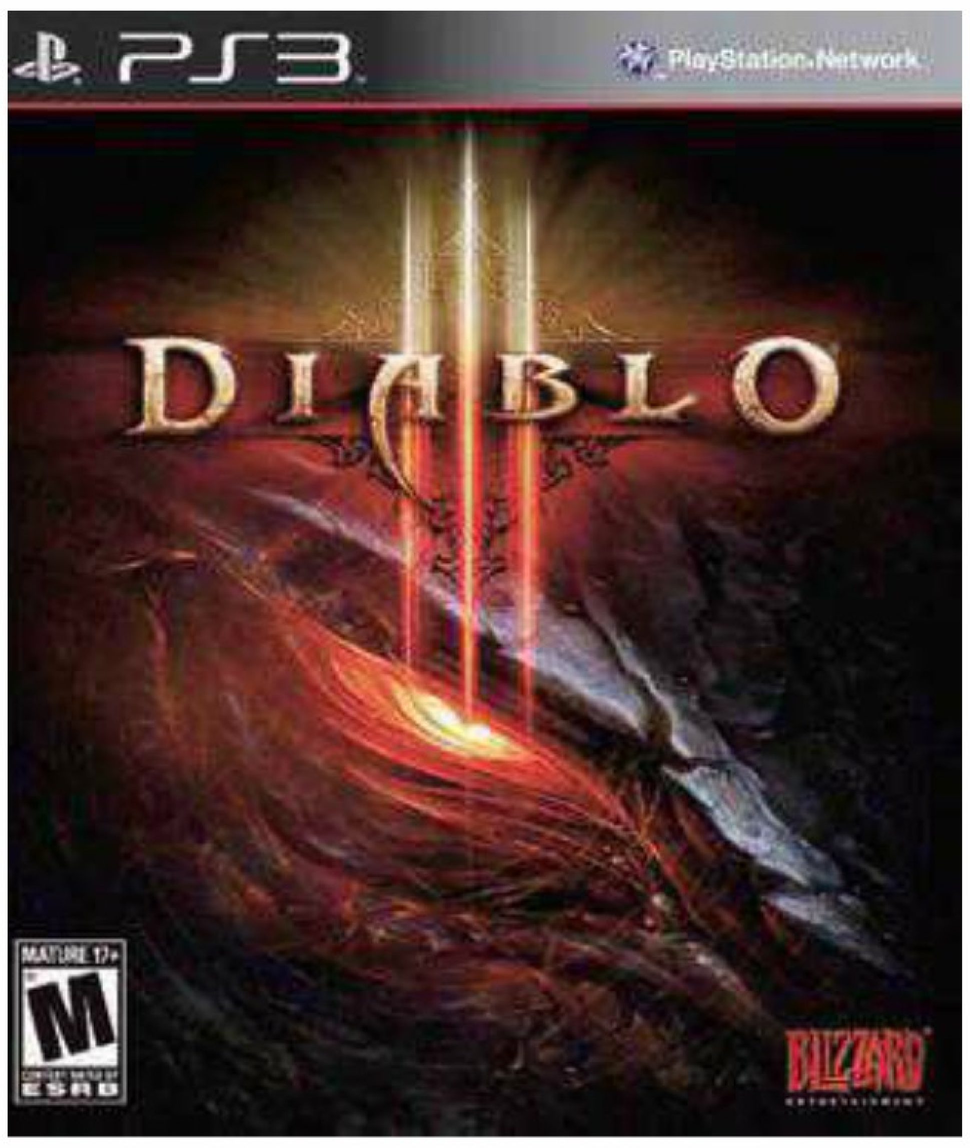
作为系列作的第三代,《暗黑破坏神Ⅲ》重新审视了“暗黑式”动作角色扮演游戏,对前人建立的各种系统进行了重构,却没有在刷怪刷装备的核心目的之上追求更多。从结果上来看,可以说是毁誉参半。重构的后果首先是游戏目标单一,装备至上。通关之后除了刷装备,以及更快地刷装备,似乎就再也找不到游戏的目标,就算要完成挑战项目,也必须刷装备,直到不至于被BOSS一拍即死。延迟且范围模糊的攻击判定,令刷装备过程中的战斗操作技巧变得无足轻重,让人沮丧。而辛苦刷出来的装备又大同小异,更由于能力值设计的极大简化而显得单调无趣。

其次是随机性不足,让人容易感到腻烦。虽然标榜随机生成内容,但实际上无论任务、装备,还是地图,其数量和区别都非常有限。最要命的是同样的内容要打通至少4遍,更高的难度除了对装备的要求,便再无二致。如果要尝试其他职业,估计玩家都能把对白给背下来了。

最后,是角色的自定义空间缩水。升级后为角色的各项能力值加点,拓展技能树,是同类游戏必不可少的环节。然而本作试图打破这一规矩,将能力值改为自动加点,技能树也再无分支和等级。留给玩家自定义的余地,惟有挑选装备堆砌数值,以及随意尝试技能组合。对于后者,个人认为无可厚非,不必对技能进行取舍,也可以在技能被修改后尝试新的可能性,更不必担忧把角色练成废人,可谓一举多得。可是取消加点的做法,在能力值的作用单一、装备属性多样性匮乏的本作中,却使自定义的空间进一步萎缩。

当然这些其实也都是许多续作游戏普遍存在的矛盾,想要保留系列传统的同时,也渴望推出新的玩法,或者迎合时代的潮流和消费群体的口味变化,比如本作将回复手段改为掉落血球,就避免了狂磕药水的奇怪战斗方法,能力值和技能树的简化确实也让玩家更容易入门。但如果始终小心翼翼地不触碰到传统核心,那么所谓的革新充其量只不过是枝叶的小修小剪罢了。

幸好对于本篇的单薄无力,资料片已计划进行充实,比如为满级后的巅峰等级加入能力值加点,加大地图的随机性,增强物品锻造的实用度,以及提供更多的挑战模式和奖励。本篇做了彻底的减法,而资料片要做大量的加法,但愿这能给简单粗暴的游戏玩法增加一些深层次的乐趣。



爽快度 ❤❤❤❤❤ **点评人** AQ

推倒时刻: 挑战最终BOSS“大菠萝”时,尤其是炼狱难度下,由于装备不过关只能硬上。在被虐死无数次之后,终于在贫血的一刻将其推倒,瞬间闪光四射,华丽无比。此时请不要松开攻击键,然后就可以享受伤害数字狂跳的“鞭尸”快感……

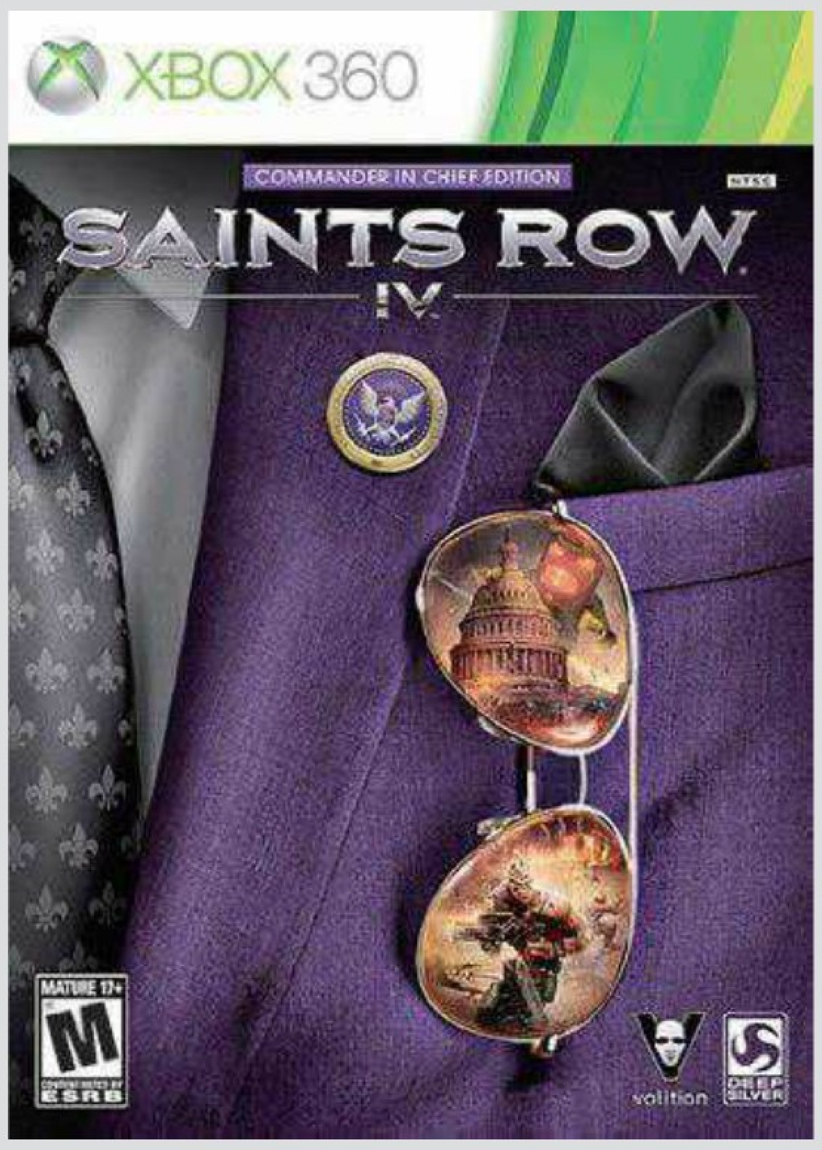
一样的大胆,不一样的疯狂

黑道圣徒Ⅳ

Saints Row Ⅳ

机种 PS3/X360 **厂商** Deep Silver **类型** 动作冒险 **发售日** 2013年8月20日

哪怕是在《横行霸道Ⅴ》上市之前,在欧美家用机市场,想要做出一款畅销的沙箱游戏,光靠自由度也已经是远远不够的,大量标杆级作品的存在使得这个在领域中生存变得颇不容易,而如果还想要被别人记得住游戏本身,甚至形成一个有号召力的系列,那就一定要有自己的风格和别人无法轻易模仿的卖点。对于“《黑道圣徒》系列”来说,那就是下限低得令人无语的大胆和完全接近无厘头的幽默感。毫无疑问,开发组Volition想要做的,并不是给予玩家什么了不起的挑战,而是满足玩家玩得爽快的需求和目标,这个过程并不奴颜卑膝,而是充满了恶搞和荤气十足的元素,还有各种毫不掩饰的夸张。遗憾的是,这种方式的巅峰之作是《黑道圣徒3》,而作为其续作的《黑道圣徒Ⅳ》走出了不一样的道路,但却显得有点过于极端。



抛开了前作的黑帮争端,《黑道圣徒Ⅳ》虽然仍把故事发生地点设在了铁港城,却把故事主题变成了总统大战外星人,这对于整个故事的风格来说是一个很大胆的变化,不过和游戏元素的变化比起来,哪个要更大胆一点还真不好说,毕竟这一回玩家干脆成为了超能力英雄,不但能够释放能量冲击波和使用念动力,甚至能够在城市中飞檐走壁和于高空中滑翔。有了这么夸张的设定,游戏本身自然也变得份外地超现实,制作组不遗余力地恶搞了超大量与故事本身相关或不相关的电影和游戏作品,却还是顺利地讲了一个充满了“圣徒”风的彪悍故事。

如果你是一个“圣徒”迷,这一切可能已经会令你满意,但对于熟悉这个系列的玩家来说,《黑道圣徒Ⅳ》有个不大不小的问题,那就是哪怕走上了一条完全不同的道路,它还是太像《黑道圣徒3》了。形式上,本作有着种种新变化,但在其内核和游戏机制上,它和前作相似的地方实在太多,同一套引擎,同一种人物建模,同样的画面水平,还有各种换汤不换药的元素,这一切都被巧妙地掩盖在崭新的外壳下,但只要玩家稍微玩深入一点,就会立刻察觉。相比《黑道圣徒2》到《黑道圣徒3》的进化,《黑道圣徒Ⅳ》的改进显得微不足道,它更像是用《黑道圣徒3》模板做出来的一个大型资料片,或是一个精心炮制的DLC。而在该系列最吸引人的地方——例如那些疯狂而丰富的自定义项目上,本作缺乏足够多的新内容,甚至还有所退步,自然难免让人感到失望。

本作的季卡并不昂贵,但内容除了一个无关痛痒的武器DLC,就只有两个大型下载内容,其中第一个DLC“Enter the Dominatrix”已经推出,恶搞度比主线还要高,而第二个DLC“How the Saints Saved Christmas”会配合圣诞节推出,可以看得出来,Volition的注意力已经迅速从《黑道圣徒Ⅳ》身上抽离,应该是在准备全力打造属于下一个世代的《黑道圣徒》,所以尽管本作没达到令人极其满意的地步,整个系列的未来发展,还是相当令人期待的。

疯狂度 ❤❤❤❤ **点评人** 稀饭

续作展望: 哪怕是在本世代,《黑道圣徒3》和《黑道圣徒Ⅳ》的画面水准也只能算是勉强合格,不过因为游戏本身主打沙箱类型,加上本世代主机性能相对落后,所以玩家的确没什么强求的必要,但进入下一个世代后,性能不能再作为借口,游戏的画面进化是很有必要的,与此同时,在自定义内容上下狠功夫也是关键,做到了这两点,次世代续作才算得上有真正的吸引力可言。

永不磨灭的狩猎之魂

怪物猎人 4

Monster Hunter 4

机种 3DS **厂商** Capcom **类型** 动作 **发售日** 2013年9月14日

不管Capcom把"《怪物猎人》系列"的最新作放在3DS平台上推出的决定多么令人费解，不管有多少玩家对"大阪烧"的画面尽情嘲笑，但作为"《怪物猎人》系列"的正统续作，《怪物猎人4》并未让玩家失望，甚至超越了很多人期待，优秀的素质毋庸置疑。

作为一款纯粹的联机狩猎游戏，《怪物猎人》以其出色的手感，良好的平衡性以及精致的细节处理，让众多玩家为之着迷。但要知道，由于游戏并不着重剧情和故事的要素，因此如何在新作中推陈出新，不让玩家感到厌烦，这对于"《怪物猎人》系列"来说并不是那么容易。《怪物猎人3》中的新元素，便是大胆加入的海战系统，虽然相较于以往的陆地战，海战带来了全新的狩猎体验，但由于实际操作上并不十分友好，得到的评价也是褒贬不一。对于老玩家来说吸引力不足，对新玩家而言又较难上手，因此在新作中继续深究这一系统显然意义不大。而在《怪物猎人4》中，Capcom则用新系统、新武器、新怪物交出了一份满意的答卷。

"乘骑"作为本作中引入的新系统，在系列中亦是首次出现。通过跳跃攻击不断累积乘骑值，便可以对怪物发动乘骑攻击，手持小刀在其背上一通猛插，爽快感十足。成功进行乘骑攻击的话，还能让怪物陷入长时间的倒地状态，从而安全地进行输出。因此乘骑系统虽然看上去只是一个小小的改进，但它却在很大程度上影响了本作战术思考，善用乘骑攻击不仅会让狩猎的过程更有乐趣，还能够大大地提高狩猎效率。可以说这一新系统的设计非常成功，对于新手而言，乘骑攻击可以很快地上手，而老玩家所要考虑的，则是如何运用自身的经验优势来提高乘骑攻击的频率。而为了配合这一新系统，本作对攀爬及高低差攻击也做了大幅强化，对于落差较小的地形，玩家可以直接跨上台阶而不再需要攀爬，而每种武器均加入了新的跳跃攻击招式，这些改变不仅为乘骑攻击提供了便利，也让战斗的过程变得更加行云流水。

武器方面，《怪物猎人4》称得上是系列之最，不仅保留了前作中所有的武器，还非常厚道的增加了两款新武器——操虫棍和蓄能斧。独特而华丽的操虫棍可以说是为本作量身打造的，其拥有所有武器之中独一无二的撑杆跳招式，自由的上下高低差跳跃让本作新加入的怪物乘骑变得相当轻松，如果在队伍中有一位使用操虫棍的高手的话，利用乘骑攻击可以给战局带来不小的优势。而蓄能斧则融合了片手剑与重斧；剑形态攻防一体可进可退，斧形态暴力粗犷，伤害可观，并且玩家在战斗中可以对其进行充能装填，属性解放后可以对怪物造成极大硬直和伤害输出。可以说两种新武器都极具特色，不仅玩出了新意还玩出了难度，属于比较上级向的武器，使用操虫棍时如何更安全地发动跳跃攻击而不是被怪物从半空中打飞，使用蓄能斧时如何更有效率地积蓄能量进行解放，都要在战斗中不断地摸索才能够熟练应用。当然，除了有新武器之外，其余武器也都做出了相应的改变，性能的微调配合加入的新招式，同样值得重新体会和研究。

而在怪物方面，本作加入不少新怪物，其中作为主题怪物的黑蚀龙和天回龙，在造型、招式等设计上都非常的成功，让人眼前一亮，并且与游戏所描绘的故事也非常贴近。除此之外，诸如麒麟、炎王龙等大批经典怪物的回归让人十分感动，即便是没有登场的怪物，其素材也可以通过交换得到，大大丰富了装备的数量。当HR等级解放后，随着等级的不断提升，会有越来越多的怪物开放供玩家挑战，这也让等级提升的过程充满了惊喜，而不再单调。

另外不得不说的便是本作的网络联机模式，这也是系列首次在掌机平台上提供网络联机服务，不仅相隔两地的好友可以并肩作战，还可以与天南地北素未谋面的猎人们一起狩猎、交流。虽然本作没有G级任务，但并不影响团队作战的难度与乐趣，而这则要归功于游戏中的"工会任务"。相比集会所任务，工会任务其实才是联机狩猎的精髓所在，因为工会任务本身的等级会随着玩家的挑战而不断上升，而目标怪物的实力，以及任务中所能够得到的素材和报酬也会随之提升，所谓风险越大，回报也就越高，能够大大激发起玩家挑战的欲望，而当工会任务的等级上升到76级以上后，即便游戏没有G级任务，我们亦可以感受到G级甚至是超越G级怪物的实力。"网络联机"配合"工会任务"，Capcom所传达的出的理念，不仅仅只是让"联机"成为一款单机游戏的附加模式，而是切切实实地成为了另一个主体，其中我们可以看到升级、刷武器、刷装备等对传统网络游戏模式的借鉴，在保证了单机内容的情况下，大大扩展了游戏的乐趣和时间。

当然，最后不免还是要提一提本作的画面问题，由于3DS的分辨率和硬件机能所限，游戏在画面的表现上确实差强人意，虽然场景的细节及人物建模等其实做得不错，但在低分辨率下难以得到体现，这种感觉就好比用800*640的分辨率玩《GTAV》。不过无论如何，《怪物猎人4》用丰富的内容和优秀的素质掩盖了画面上的不足，也让人期待着，在《怪物猎人4G》中还会带来哪些令人惊奇的新变化。

耐玩度 ❤❤❤❤❤ **点评人** 哪尼

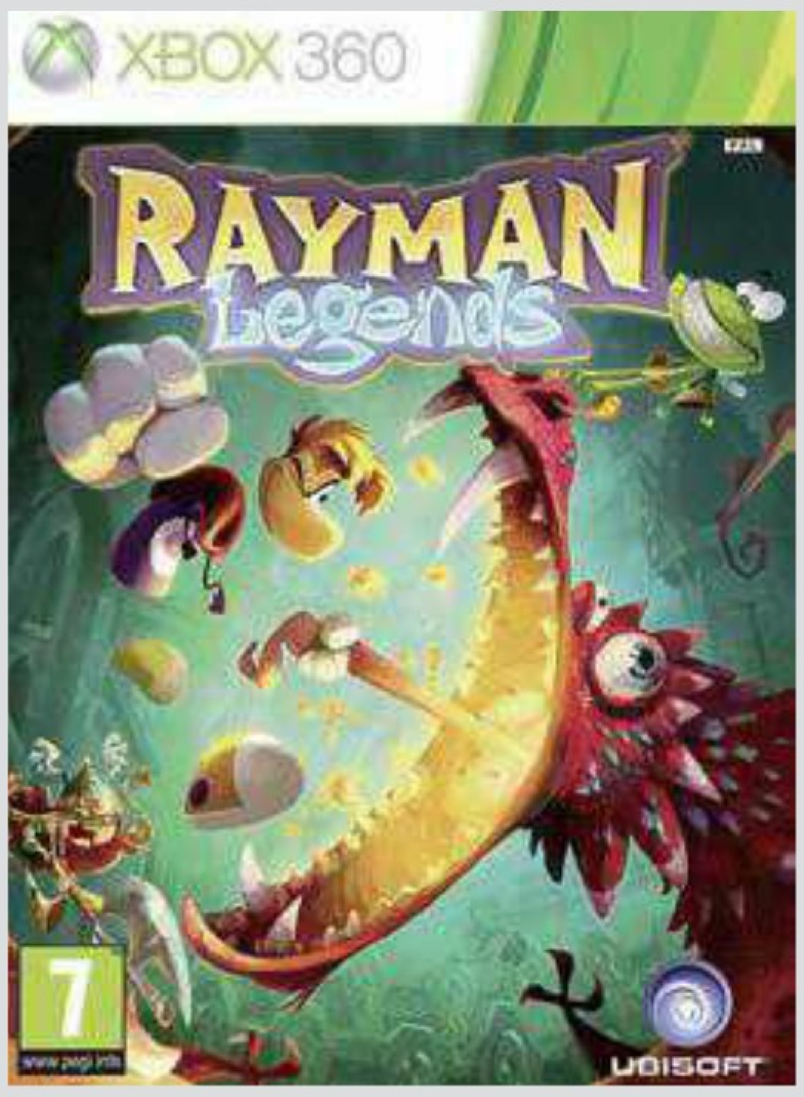
无奈时刻：游戏中绝对暗藏了一个行为分析系统，能够猜测出你当前最想得到的素材，然后大幅调低该素材的出现几率，否则完全无法解释为何我想要某种素材时，一起进行任务的小伙伴们各个捷报频传，他们往往并不急切地需要这个素材，而我只能无奈地看着自己的背包，然后在心中咬牙切齿道："哼！我们再也不是朋友了。"

横版过关游戏还可以这样玩！

雷曼 传奇

Rayman Legends

机种 PS3/X360/Wii U/PSV 厂商 Ubisoft 类型 选择类型 发售日 2013年8月29日



“《雷曼》系列”可以说是比较老的游戏系列了，虽然论影响力比不上“《马里奥》系列”等众多任天堂的旗下的作品，但是它依然以鲜明的特色吸引着大批的玩家。特别是在高清时代横版过关游戏已经不怎么流行了，《雷曼》却依然能紧随着主机性能的发展。系列近两部作品画面都可以说是真正意义上达到了高清时代水平。新作《雷曼 传奇》在保留基础系统的前提下加入了很多大胆的概念，而且完整收录了前作的关卡，可谓相当厚道。下面让我来为大家总结一下本作的亮点吧。

新增的触摸操作

作为一款几乎全平台的游戏，本作是首次登陆 Wii U 的，因此也首次增加了对应触摸的操作，那就是小伙伴 Murfy。Murfy 会出现在特定的关卡中，在 Wii U、PSV 这些有触摸屏的平台上，玩家可以直接用触摸屏控制 Murfy，利用 Murfy 可以移动场景中的机关，或者干扰敌人，帮助角色前进。而 PS3、X360 平台则改成按键控制，当玩家走到特定场景的时候 Murfy 就会启动飞过去，按一下就能操作机关，而且 Murfy 的走位非常聪明，基本上不会对玩家造成障碍。此外，对应触摸和不对应触摸的平台部分关卡会有些细节不一样。使得每个平台的都能得到最好的游戏体验。

不拘泥与局限的游戏方式

新增的音乐节奏关卡是笔者认为本作最出彩的地方，所谓的音乐关卡实际上就是强制卷轴关卡，但是卷轴的速度更快，要求玩家全程不停地狂奔，沿途会出现各种障碍或者敌人，玩家在奔跑的过程要准确地点点攻击键或者跳跃键度过障碍，而按键的时机又正好配合着背景 BGM 的节奏，使得表面上是强制卷轴关卡但玩起来又有音乐游戏的感觉。音乐关卡的数量不多，5 个世界各一个版面，但是每个版面都设计得非常出色，让玩的人觉得紧张刺激，看的人觉得精彩有趣。而且通关之后还会追加一个全是音乐关卡的世界，虽然里面没有新的版面，但是将原有的版面增加了很多视觉效果的干扰，比如黑白屏，像素降低，电视接收不良的沙等等……而且任何一个地方失误了就要整关重来，极具挑战性。诸如此类的构思也可以看出制作人并没局限于传统的游戏模式，敢于从很多别人想不到的地方创新。当然……如果全部关卡都搞各种视觉效果玩一遍的话，这样恐怕就会引来恶评了（至少眼睛会受不住），厂商大概也是知道这一点，所以这些设定在游戏中只当做调味料，让大家体验一遍就足够了。

互相竞争，乐此不疲

挑战模式也是本作的一大特色——同时也使得本作的全成就/白金难好几个档次。挑战模式里面，官方会定期更新一些全新的关卡，让服务器上的所有玩家互相竞争，每次更新关卡前都会对上一关所有玩家的成绩进行一次排位，然后根据排位评分。而其中一个成就/奖杯就是要分数达到一定程度以上才能解锁。这些挑战有两套关卡，其中一套每天更新，另一套每周更新。而一套分高难度和低难度两关。挑战的内容也各不一样，有比谁跑得远的，也有比谁能拿得高分的等等。每次更新的关卡版面都不一样，使得真正想获得本作全成就/白金的玩家不得不每天坚持参与挑战，还要想办法在挑战中取得好的成绩。

流畅度 ❤❤❤❤❤ 点评人 宇宙人

瞎眼时刻：正如上面所说，本作第六个世界里面的关卡全是音乐关卡，虽然是旧谱面，但是会加入各种 8-bit 时代的特效。比如在适当的时候花屏，跳跃的时候屏幕颠倒，有障碍的时候会突然变成恶一坨马赛克，最后一关还会出现屏幕 2 分屏 4 分屏甚至 64 分屏……笔者几经辛苦把全部关打过之后，眼睛差点要哭出来了。

闪之轨迹的“闪”是闪光弹的“闪”

英雄传说 闪之轨迹

英雄传说 闪の轨迹

机种 PS3/PSV 厂商 Falcom 类型 角色扮演 发售日 2013年9月26日

由于年初时刚好有在玩《英雄传说 零之轨迹 Evolution》，所以一开始玩《闪之轨迹》还是挺震撼的，尽管在十分钟后我就被那读盘速度弄得想抓狂。不过取消了 2D 小头像、人物建模变成了等比例、可攻略人数直线上升，《闪之轨迹》的内在依然还是那个我们所熟悉的《轨迹》，首周双版本 14 万的销量也让本作成为了系列的最高销量。

取消 2D 小头像这点让很多玩家感到十分费解，2D 小头像一直是 Falcom 的特色之一，无论是“《伊苏》系列”还是“《轨迹》系列”都一直沿用 2D 小头像至今，这就导致了不少玩家在玩《闪之轨迹》时一开始很不适应，而且本作的建模质量说不上好。不过本作还导入了《最终幻想 13》和《无尽传说 2》一样的右下角小对话系统，而这个小对话里使用的还是 2D 小头像。

游戏主线分成学校生活与特别实习两个部分，学校生活部分被戏称为 GALGAME 模式，利因在学校里除了主线关键剧情之外的其他部分都是无语音有台词的，加上学院生活里利因还能够与同伴们对话触发各种绊事件，活脱脱的 GALGAME。特别实习部分则是在结束了学院生活之后的部分，以利因为主的Ⅶ组成员会分成两批前往帝国的各个城市，去切身体验帝国各地的现况。期间需要去完成各种委托，偶尔还会遇到系列其他作品的 NPC 或熟人（例如某位怪盗），像这些能让系列粉丝露出会心一笑的小捏他比比皆是。

本作的时间轴是和《碧之轨迹》同步的，开头是克洛斯贝尔的动乱，到结局时是克洛斯贝尔州宣布独立。不得不说 Falcom 很会吊胃口，没有玩过前几作的玩家这时大概会对《碧之轨迹》开始有兴趣，而《碧之轨迹 Evolution》将于明年登陆 PSV 平台，填坑的同时还不忘给自己的作品弄宣传。

《闪之轨迹》的战斗系统基本节奏还是和历代作一样，只不过本作为了强调Ⅶ组的之间的羁绊而导入了全新的战术连携系统。在战斗时根据敌人的弱点来进行攻击的话很大几率能够打出连携攻击，角色之间的绊值等级增加还会为战术连携追加各种各样不同的效果，战术连携在游戏流程后期还会追加全员攻击。比较让人费解的是这次明明有双人连携系统，却没有双人 S 战技，只能说一切都是坑。

游戏的最终战还突发奇想地进行了 1V1 机器人大战，这让诸多《轨迹》粉丝看到最终战时瞬间傻眼——前一战这么省着用 CP 和 EP 结果最后却是来了一个和角色装备没有半点关系的机器人大战，打完之后利因就这么开着机器人飞走了，本作就这么画上了一个句号。

好吧，这根本称不上是结局，Falcom 越填坑坑越大的传统在本作里也得到了继承。

细腻度 ❤❤❤❤❤ 点评人 秋沙雨

捶桌时刻：在第 6 章最后的 BOSS 战由于人员配置失误，在第一场胜利之后第二场就被虐成狗，哪怕能用安泽利卡前辈的战技将 C 打得气绝出暴击，也没法逃过周围两个小 BOSS 的围剿，而 CP 槽刚好因为上一场 BOSS 战用 S 战技狂轰乱炸，所有有延迟效果的战技都没法用，最后在 C 的 S 战技轰炸下泪目地读档重来。

“口袋妖怪新方向！

口袋妖怪 X·Y

ポケットモンスタ·X·Y

机种 3DS **厂商** Nintendo **类型** 角色扮演 **发售日** 2013年10月12日

3DS 虽说已经发售了几年了，但“《口袋妖怪》系列”却一直姗姗来迟。那么，作为 3DS 平台上的首款《口袋妖怪》，它的表现到底怎么样呢?

要素丰富化，细节生动化

作为“口袋妖怪”，那么口袋妖怪们就是最重要的角色了。“《口袋妖怪》系列”的每一代都新增了不少的口袋妖怪供玩家们捕捉和收集，身为第六世代的本作，口袋妖怪的总数高达六百以上，相信无论喜欢什么类型的玩家们都能找到自己喜欢的口袋妖怪。说回新增的口袋妖怪，虽然审美各有差异，但个人觉得画师下了不少功夫，绝对能让人满意。而且本作拥有一个巨大的改进点，那就是制作者为每只口袋妖怪都设置了专有的模型，同时新加入的触碰系统绝对能萌杀每一位体验过的玩家。无论是叫声还是动作，都细致地刻画出每一只口袋妖怪在粉丝中应有的样子。同时加入的喂养、抚摸和游戏环节，又在一定程度上保证了这个系统的可玩性。游戏中并不只是单纯地加入口袋妖怪的动作和神态，更是针对每一只的特性加入了特有的习性。摸口袋妖怪的不同地方它会有不同的反应，比如摸皮卡丘的脸颊会有触电的感觉，更显得制作组的用心。而且本作在招式的使用上下了不少功夫，以往只是动动身躯就算攻击的方式一去不复返，即使是相同的招式，不同的口袋妖怪使用会有不同的表现方式。例如著名的招式“大文字火”，在火精灵上是全身燃烧给与敌人攻击，但在御三家的忒露娜则是利用身后的树枝摩擦后放出火，这些细节上的改进让每一只口袋妖怪都栩栩如生。

，“《口袋妖怪》系列”也开始走进了“人”的阶段。众所周知，以往制作组把大部分的精力放在了口袋妖怪上，对于人的刻画其实着墨的并不算多，而从这一代开始，由于机能的提升，制作组也开始关注到人的魅力。首当其冲的就是为主角设计了大量的服饰和饰品，极大地扩展了主角的魅力，从以往的无口无心无对白一跃变为时尚达人(虽然还是无口无心无对白)，并为此专门更改了游戏的视角，给予主角更多的展示机会。我想单就这一点，就足以消耗玩家们大量的时间。小伙伴的角色增多，而且每一个人都留出了足够的剧情表现长度来展示每一个人特有的魅力。比如**サナ**的可爱和软弱，到游戏后期所成长的坚强。又如劲敌在每一次战斗中获得的成长。这一些都与本作与系列作品的主题非常贴切：到底成长是什么意义? 每一个训练师都在探求，每一个训练师都会有自己的答案，也就可以因此窥探到游戏角色的方方面面了。此外，在其他角色的塑造上也让人留下深刻的印象，比如犯下大错但一直等待着自己的口袋妖怪的 AZ，立志于改变利用口袋妖怪的现状而采用了过激手段的燃烧团团长，又例如性格不羁的博士，这些人和口袋妖怪一起，组成了一个虚拟而又真实的卡洛斯地区。得益于机能的提升，本作还新增了角色的 Cut-in 特写以及角色的胜利后动作，这些又在一定程度上提升了人在这个口袋妖怪世界中的地位。

“《口袋妖怪》系列”为什么是一个优秀的游戏系列，就在于它具有丰富的要素和可研究性。无论是希望

简简单单游戏的玩家还是希望找到一款值得深入研究的游戏玩家都能在当中找到所需要的点。而这一作在这一点上发挥得淋漓精致。首先是逆天的学习装置引入，让全部未上场的口袋妖怪都能获得一半的经验，让升级再也不是难事，变相中降低了主线流程中的难度。事实上，笔者在通关时平均就要高过联盟 20 级，这在以前几乎是不可想象的。同时，本作加入了 Mega 进化和 O 力量，使用后对于口袋妖怪的能力有着大幅度的加成，但应该何时用，用什么，给哪只口袋妖怪用则是必须仔细考虑的一个问题，这给原本就富有变化的战局加入了更多可以研究的要素。或者有人会说，我在剧情中完全不需要使用啊? 这个设计来有什么意义? 实际上，这个对于玩家对战和通关后的战斗设施起了举足轻重的影响。口袋妖怪的能力虽然仍占据最大的比重，但根据玩家所作出的选择，口袋妖怪能力处于劣势的玩家有了翻盘的可能。这也构成了本作的可研究要素之一。除此之外，系列好评的生蛋、战斗设施以及口袋妖怪相关的能力值、性格值依然存在，这些势必将消耗喜爱研究的玩家们大量的时间。而且本作在联网要素上作了极大的加强，随时随地联网，与朋友对战和交换才是本作最凸显的进化点。实际上从 DS 的几代上看，任天堂已经在这个方面上下尽了功夫，但依靠着新主机平台的能力，实现了一次巨大的进化。那么，享受对战和收集的玩家就有了更大的动力去培养更强大的口袋妖怪，从而获得胜利和优势。

要素丰富化，细节生动化

成也细节，败也细节。我们很难想象到，任天堂的一款看家大作居然会出现掉档和死机的 Bug，这在过去的确是难以想象的，只能当做是为了迎合档期而赶工了。事实上，本作有不少的赶工痕迹，许多附属的地点居然完全没有设计剧情，分支路线虽然多了可是完全没有意义。更不解的是，虽然出在 3DS 平台上，但是可使用 3D 的地方却屈指可数。而且即使是这样了，游戏居然还会掉帧和拖慢。也因为制作经验的匮乏，导致游戏的视角有时候出现不少问题。虽然战斗或许制作组会在下一代(例如资料片 Z 之类)进行完善，但在本作，可以改进的细节还有很多很多。

心跳度 ❤❤❤❤❤ **点评人** 时雨

心跳时刻：一下、两下、三下！按照系列传统，扔出精灵球捕捉口袋妖怪的时候，精灵球要摇动三下后才算捕捉成功。玩过系列作的玩家们都知道，要捕捉口袋妖怪时还要将它们的 HP 削弱至红血，附加异常状态才比较好抓，如果遇上类似超梦等会自己回复的 HP，一次捕捉失败分分钟都要重来。于是心脏的跳动也和摇动的频率一样，一下、两下、三下！

游戏人物

作者 梅原大吾
翻译 angle
编 实习编辑 AQ
美编 anubis

第二十一回

梅原大吾自传
《持续胜利的意志力》第三章

编者按

本次连载，梅原大吾将为我们讲述他隐退接近三年期间的经历。他试图摸索寻找一种事物，能够像游戏那样带给自己不断追求的感觉，也尝试着过上普普通通的工作生活，当中过程也许称不上曲折，但他用文字真切地记录着种种思考和感悟。最重要的是，无论结果成功与否，他都全身心地投入到了自己的选择之中。字里行间，也饱含了对父母亲的感激之恩。登上领域的顶峰后，梅原大吾的心态发生了怎样的改变，而隐退的历程，又给他的成长造成了怎样的影响？连载第三章即将向您娓娓道来。

第三章 游戏·绝望·麻将·看护

离开游戏

我成为了世界第一，之后又在日本的数次大赛中成为了冠军。

“10 年不遇的天才。”

“世界最强的格斗游戏玩家。”

甚至有人不仅于此，还直接称呼我为“神”。但其实，我之所以能够顽强地努力到那个地步，完全是因为——就算是游戏，我也希望它能让我走向更高点，而且终有一天，能让周围的人对游戏，对我的看法发生变化，改变观念和评价——这个信念所致。我的心底也许一直在期待着这样的一天到来：所谓格斗游戏，是人与人的竞争。如果一直追求着这个领域，到最后肯定会发生什么吧。肯定会有大发现的！我的心里，一直这样期待着。

但我知道，只靠游戏本身是做不到任何事的。

“只靠游戏是不会发生任何事的。”周围的人也都这么说。

当时，并没有所谓“职业玩家”这个职业，

▲对自我价值的怀疑和否定，导致格斗之神游戏生涯的中断。

就算我赢了再多冠军也无法救助任何人。所以，我也没有特别的目标，每天只是把精力集中在击败眼前的对手上。但是，追求胜负这么久，到头来难道不能有些改变吗?

另一个我，这样说着。

我觉得不会是这样的，肯定有一天，会有人承认我，认可我的努力。如果只是游戏玩得好的话，也许不会被承认。但我所做的事情不仅是游戏，还包括“理解他人”，是个只用表面的战略无法持续胜利的高尚世界。我一直为追求这样的世界而战斗，所以肯定会有人评价我的努力吧。

根据最后的评价，我的人生会发生变化吧。我自身如此地希望着，也希望周围的人能改变对游戏的评价。看到我这样认真思考着，彻底追求着什么的人，就不能产生“再关注一下游戏也不错嘛”的想法吗? 当然，我没想过会和棒球、足球那样受人瞩目。我觉得能让游戏接近主流的存在就满足了。所以，为了有一天游戏能被承认，我必须保持自己的成长才行，必须有着足以发人深省的思虑才行——我感到这就是我的使命。

我其实经常一个人练习在被采访时该怎么回答。

“梅原你是怀着怎样的心情在玩游戏的? ”

“(等的就是这个！) 我是……”

如果被人这样问的话，我就这样回答。我是以怎样的觉悟对待游戏，我心中不会输给任何人的热情该怎样表现出来。在脑中，我反复演练过很多很多次。但是，状况没有发生任何改变。

然后随着年龄的增长，我已经不能像过去一样专注于游戏了。我觉得这样下去的话不会再有成长，而且这个程度的努力也还不是可以说给别人听的东西。可能那个时候要是别人这样问我的话，只能留下“啊？也有人这样看待游戏的啊”的印象而已吧。但是，我对于把毫无成长的自己展示给别人觉得羞愧，而且也根本无法原谅这样的自己。心想：“我没办法通过游戏向别人传达哪怕一句半句吗……”然后默默放弃。

所以，我决定离开游戏的世界。对我来说游戏并不是放松精神的东西……好吧，换个说法，我感觉不到在游戏的世界里再努力下去的动力，这简直让我失去了活下去的勇气。

所以，我只能放弃了游戏。

选择了麻将的道路

2004 年秋，23 岁的我离开了游戏的世界，开始烦恼今后该做什么。并不是说今后要靠什么吃饭，而是想找到足以替代游戏的东西（来支撑活下去的勇气）。运动不行，读书也不行，最好是决胜负，而且是人与人的胜负的工作。正因为能与人决胜负，所以游戏才好玩，才有深度。

我有 2 个选择：麻将或台球。不管哪个，我觉得都可以像追求游戏一样认真地去对待。

我在 18 岁的时候学会了怎么打麻将，偶尔和一起去机房的玩家们打着玩。而台球则是从来没有打过，只是在流行起来的时候知道有这么个运动。我也知道世界上有职业台球，但仔细调查了一下，才发现在日本根本就进不了主流。

最后，我决定认真地打麻将。因为选择麻将的话，我就可以在麻将馆边工作边摸索了。我的生活其实不算充裕，所以这样可能效率也会更高吧。后来我看到了《近代麻将》上登的广告，就选择了一家在池袋而且有职业选手常驻的，看上去很让人放心的店。

我有着只要愿意，就肯定能努力到底的自信，所以从那之后开始每天都在麻将馆打着工，同时拼命学习打麻将的方法。

在麻将馆的工作内容大体上分为两部分。一个就是接客，端茶倒水，做一点简单的饭菜，收拾碗筷什么的。另一个就是所谓的“代打”，在人数不足的时候上台去，或者别人上厕所时替别人打几把。

在那家店里，谁接客、谁代打虽然没有明确规定，但是大家都默许了，只有麻将水平比较好的人才能去代打。我因为想在麻将上进步，就主动请缨代打了。

早上我从家里出来到麻将馆，一边打工一边练习技巧。夜里回到家以后，就独自研究麻将的技巧。以前我每天打游戏混到毕业，仔细一想，现在又是每天打麻将混日子。

在麻将馆的修行

我在麻将馆每天要打 12 小时的工。当然，不可能 12 小时都给你代打，但实际上也有 9 到 10 个小时。回家之后又在桌子上摆好麻将。思前想后地琢磨个 30 分钟，然后终于因为疲劳和睡意而倒下，毕竟也没办法再努力了。和刚开始玩游戏一样，麻将也是一开始根本赢不了。

因为我一开始就想错了。

我原本觉得麻将也是人与人的争斗，那么在游戏上培养出来的东西应该有用。但实际上，有用是有用，但是在游戏上培养出来的胜负观和洞察力，几乎没起到任何作用。在刚开始玩麻将的时候，我因为这个原因苦闷了很久很久。

游戏要求的只是最快速地对状况作出判断并对应，要是慢慢思考对手的行动的话早就败北了。所以思考要快，行动要快。决断力比其他任何要素都重要。而且重点是，自己怎么想就怎么做。要是预测得不准确或者被对手料到，你会感觉得到，然后立刻调整。如果对手和预想的不一样，从行动分析，他可能采取的是这样的思路……像这样子，假想着去行动。这样的心理活动和行动的过程，和一般的为人处事多少也是有相似之处的吧。

可是，麻将是 4 个人打的，而且配牌有着很大的意义。自己可以控制的范围跟游戏比起来少得可怜，有很多时候自己知道什么情况，但无法应付。所以我花了很多时间才明白“游戏”和“麻将”在“胜负的本质”上是完全不同的。

在游戏的世界中靠不断的胜利才得到的，自己能做到任何事的自信，在麻将的世界里根本就不通用。过了很久我才抛弃了那个幻想，而自从我舍弃那份固执之后，才变得开始会赢。

在开始打麻将的时候，我是在追求着幻想的。其实，幻想或希望还是舍弃掉为好。虽然马上就发觉了这一点，但是马上又用“那不就无聊了”这样的想法来强撑。我想证明靠自己的力量也是可以改变状况的。但是，不舍弃骄傲和希望的话，在麻将上是没可能赢的。

后来，我学会忍耐和后退，然后才开始慢慢变强。老实说，舍弃理想很让人后悔，但是胜率一下子就飞跃地提高了。在我正式开始打麻将 1 年之后，我变得比其他人稍微强一点了。现在回头看看的话，当时的想法还是太天真了点。那时候我只是不断地在打麻将而已，那只是不断重复同一件事的单调努力而已。当然，也有着无法前进和碰壁的时候。我能够赢一些人了，但是赢不了的人就还是怎么都赢不了。

再后来，我改变了打法。在池袋的麻将馆里有个明显比我强很多的 T 先生。我决定就跟着那个人，能偷学到多少是多少。我问：“能让我看看吗？”当然，我被拒绝了，但还是想办法看他怎么打牌——以接待客人的名义。

在接待他的时候，一天能观察的时间，差不多有 10 个小时。当然多少有点逞强的意思，因为我想如果我不继续的话，其他人就会想“梅原的所谓努力就这点程度而已”，我可不希望这样。

其实，站着看 10 个小时是很累人的。其他所有打工的伙伴大概看 10 分钟左右就会说“果然厉害”“好强啊”，接着回去做自己的事情了。但我就一直看着，我没办法做和同伴们一样的行动。我想，“为什么大家都不看下去了呢？”明明知道对手比自己厉害很多，但他们也不看看拿来参考。我想，也许他们对麻将不是那么认真，也没那么多热情吧。

总之我就是缠着 T 先生。当然，肯定是一般的打工方法更轻松了。所以不久我就发现我眼花了，肩也酸了，甚至连脚都麻痹了。但是我还是继续在看着，我不想被 T 先生认为我的觉悟仅此而已。而且想让他承认我，所以我从未停止过观察。就算别人不承认我也没关系，我只要 T 先生承认我。要是被他承认的话我会开心，也会有自信。我这样想着，拼命努力。虽然也想过被父母、被朋友承认，但是作为玩家，包括 T 先生在内，我只想得到数人的承认而已。

这样过了两三个月，我变得会模仿 T 先生打牌了。但是，这样是无法超越原版的。

自那之后的半年，我就拼命地模仿着 T 先生的打法，但没得到任何结果。打得很像 T 先生，可是没办法像他那样赢。等到发觉时，我已经打了两年麻将了。

“可能我不适合打麻将吧？”我这样想着，然后想要放弃了。

每天都在麻将馆 12 小时，只考虑麻将的事情，拼命努力，但是结果却不如人意。也许两年说起来很短，但对我来说就像是在一股强烈的，总是找不到出口的龙卷风暴中心行走一般。

有一天，当我开始那样想时，觉得差不多到尽头了，该放弃的时候，却突然觉得心情畅快了。

“好！用我自己的方法切换一下心情，再努力看看，不行就算了。”

做好觉悟，再一次走向麻将。

来到麻将的顶点

我把这当作最后一次机会。再一次面对麻将，改变视点重新审视它之后，就变得能赢之前赢不了的人了。以前就算我再怎么努力也赢不了的T先生，现在也可以赢一点了。虽然我表情上没有显露出来，不过内心是波澜万丈的。

“难道，这才是正确的方法吗？”这样想着，我的脑中浮现了几种打法。一个个试过之后逐渐变得更得心应手了。当然，目前为止的经验积累也有其作用，但是不断尝试着自己的想法，并得到一定的结果后我开始变得有点自信了。

当然有时候也纯粹是靠运气赢的，但我已经逐渐可以看到包含运气的打法，之后就没怎么输过了。另外也有和职业麻将选手对打的机会，而且还不是每次都得咬紧牙关。不过我并没有和全部的职业选手对打过，而且也不敢说自己已经通晓了麻将的一切，但如果有一个金字塔显示麻将的水平等级的话，我想我是非常接近塔尖的。

在开始打麻将之后3年，之前一直开荒播种培育的过程终于没有白费，迎来了结果的时刻。那时候我觉得我基本上很少会输了。不管去哪个麻将馆打，我都被人评价为“小小年纪却那么厉害”。在大久保打的时候，在一家经常有职业棒球手和职业麻将选手出没的店里，老板说：“我看了几十年麻将了，你的实力肯定是能进前5的。”我并没有天真到把表扬的话全部当真。但是，我想我应该是有一定的水平了。

对自己的理论的信赖以及在那基础之上的自信，让我得到了自己的打法。以前我觉得“为什么出这么危险的牌”的情况，现在也可以凭着“出牌自然有它的理由”这股觉悟打出去。当然了，那确实是危险的牌，但还是要那样打，这是为了展示自己打牌的意义。我觉得，我这样打牌，才叫做游戏。

这样不断用自己的方式打牌，我逐渐变得积极追求胜负，自然而然地，我的集中力就得到提高了。我觉得，麻将是要积极追求胜负的人才能得到最终结果的游戏。明明是个如此被运气左右的游戏，但只要遵从自己的本能，那些用着强硬甚至乱来打法的人，总体来看反而是更强的人。因为那些人比普通人更有接受败北的决心。虽然看上去是毫无防备地在打牌，义无返顾地前行，但是他们已经到了即使身处DEAD ZONE（死亡区域），也可以临危不乱毅然前进的境界。

现在我去麻将馆打牌，还是会被人称赞“好强啊”。其实，我就是打的时候出牌比谁都快，看上去毫不犹豫，这样能给对手以巨大的压力，但我自己却没有意识到。不过在刚开始打麻将时我就练就了快出牌的意识，我想这是因为以前打游戏时锻炼出来的“感应力”在起作用吧。

在麻将上得到了承认

就麻将而言，比起追求顶级水平，我反而更渴望得到T先生的承认。他比普通的职业麻将手强多了，但是从不自己主动打牌。他经常说“梅原你打吧，不是喜欢麻将嘛”，却从不主动显示自己的强大。

为什么他不主动想打牌呢?

因为在这个领域他已经“完成”了。既不能追求更高的境界，也不会落到下乘。所以他没有好胜心，自然也就不会有太多动力打。话虽这么说，但是他的实力真的很可怕。在模仿他打牌的时候，我总是会想“这样不就一辈子也赢不了他了吗”而想放弃。包括游戏在内，在胜负上让我感受到如此挫败感的，就只有他而已。

有一次，在一起喝酒的时候，他随口说道：“梅原很厉害啊，一直看下来了。明明一开始根本就不厉害，不愧是能成为游戏世界的王者的人啊。”

被他这么一说，我感受到了无法用语言形容的成就感。同时，我觉得我已经掌握了麻将的打法。托麻将的福，我对胜负的自信心有了两倍甚至三倍的膨胀。虽然游戏上得来的经验不怎么通用，但是我那种彻底地努力的态度和做法，还有从小养成的习惯并没有错。能这么想，让我有了巨大的进步。

▲梅原大吾的麻将经历还改编成了漫画《ウメハラの麻雀》

从麻将学到的东西

我能在认真打麻将3年后就达到顶级水平，事后想想，原因就是我一直在模仿强者的打法。观察他们堆牌、切牌，实际上也可以说是在追求一种答案。我和他的想法到底是一致的，还是相反的？我一直看着这些重复的动作，直到我能够理解他一步一步的动作背后的理由。

正因为认真地看他的行动，所以我才可以明白舍牌的原因。其中既有和我不谋而合的情形，也有让我感到惊讶的一手。有时候看不明白意图，事后也会问：“那时候，是不是这个理由让你这样切牌呢？”然后得到肯定的回答时，我就能证实自己的思考是正确的。

模仿着比自己厉害的人打牌，慢慢地就把对方的技巧掌握了。在达到被模仿的人同样的水平后，我就可以打出自己的风格了。想要掌握什么的话，必须一开始就慎重地，严谨地把基础学会。在自己还很弱的时候就自以为是，随心所欲地练习，最终得到的成就也大不到哪里去吧。

所以，至少两年，或者三年，学习基础是必要的。我觉得一开始不要主张自我，而应该学会基础和王道才好。只有等你掌握了基础之后，才可以开始摸索别的路线，可以试试“这样一来怎么样呢？”

到达一定程度之后，再继续模仿就无法进步了。因为你在模仿的对象面前，所有动作都如同透明一般。麻将也是，其实很难打出自己的风格，连模仿都是费尽心力。不过在模仿之后半年，终于可以慢慢打出自己想要的，并且渐渐地变得胜多负少了。

从结果来说，依赖王道和基础的话，最终能学到的只是10成的强大。当然，坚持基础和王道可以一直保持10成的强大，当然也可能只学到9成。反正不论如何，依赖它是不可能超越10成的。比如说，赛车在过弯时，是降低速度尽量避免失误呢，还是用很可能会冲出弯道的高速去冲击呢？换句更简单的话说，你敢信赖自己的直觉吗？

那些无法超越10成的强大的人，大多数其实没什么自信吧。因为很担心自己的判断不够准确，所以只能依赖王道。也因此无法发挥足以压倒他人的强大。

所以，必须要掌握破壳而出的勇气。在基础和王道的根本上发挥出自己的色彩，就能一口气提升成绩。花费时间在基础上，耐心等待开花结果，最终一定能体现出那个人独特的强大。

无形的强大

不超越一定的形态就无法变得更强，在游戏的世界里我也可以清晰地感到这点。我经常想着，自己玩游戏的意义到底是什么呢? 如果拘泥于常形，总是按照定式来打的话，我觉得“那跟是不是我打也没关系了吧?”定式肯定是别人教的，而且谁学会了不都一样嘛。如果按常形来打的话，就是说不需要自己的努力了。放弃了追求，其实就可以很清晰地将它归结为完成工作了。

我觉得我是不一样的，我是根据自己的判断来对战的。我觉得用这样的觉悟去打游戏的话，我可以得到比拘泥于常形更多的“东西”。我相信自己的感觉，并且想根据感觉来行动。我经常在对战的时候感受到某些东西，有些很可能因为是我，才能感受得到。对手就在这里，选择了他的角色，而我的武器是无数的经验，正是这无比的努力换来的无数经验，让我感受到了特殊的东西。

我觉得，自己感受到的东西，如果不能反映在自己的对战内容上的话，真是太浪费了。

根据感觉来行动当然有失败的可能。不过，我希望自己是鲜活的。想让大家看到“我活着，我在战斗”。所以可能有些勉强，但我还是会把自己想的东西反映到画面上去。按麻将的说法，就是无视眼前的听牌毅然切牌。要更清晰地描述的话，就像你开发了一种前所未有的商品，你不知道它能不能热卖，但依然会把它推向市场那样。相信自己的话，就算冒着没人要的风险也会毅然投入。

我在年轻的时候，也有一段只执着于胜利的时期。但是，只以追求胜利的心态去对战，最后只会磨平自己的感性，只能想到一些无聊的想法了。因为觉得自己的行动已经是最佳选择，最后反而自我限制了行动的幅度。

如果被自己想要胜利的心情所束缚的话，最后视野会变狭窄。活动范围受限，难道不是很无聊的事吗? 所以，我现在已经不再拘泥于赢了。所谓一心想赢，其实就是陷入了定式的诱惑。

当然，为了赢而诞生的理论自然是有其道理的，但如果固执于理论必然会迷失真正的目的，会产生是否真的只能这样打的疑问，自己的对战内容里也容易掺进杂质。所以我最近都更多地遵循自己的感觉。只要自己判断的东西不是非常幻灭的，基本上都马上反映进游戏里。

10 多岁的时候也是这样跟着感觉走的，当然那时候大多数因为感觉而葬送了自己。但是随着年龄的增长，我开始对定式发生兴趣，变得喜欢更为精致、更为狡诈，甚至彻底研究理论，仿佛机械般精密的对战方式。

如果只追求结果的话，最终会陷入“常形”的思考模式之中。没有更高效率的打法了吗? 没有更安全的打法了吗? 经常给自己的行动安上各种理由。那时候为了赢，我把所有可能有帮助的方法都试了一遍，而且也读了很多的书。当时并不拘泥于项目类别，我读了很多关于思考和战术战略的书。但是，书读得越多，想得越多，我思考的战术和理论越接近普通大众，接着那些书再也没法成为参考。最终我得到了一个结论：肯定还有更重要的东西。

说到底，之所以会拘泥于常形，不就是因为想避开失败、想出名、想让人认同这些愿望在起作用吗? 然后，这些愿望使自己的腾挪幅度萎缩了。所以我现在很注意保持自己的心态。并且不再注重结果。随着我回到过去那样能一点点发现自己进步，我觉得我正在逐渐地年轻起来。

“试试能不能诞生只有我才能做到的技巧吧！”

“试试那些我认为正确的行动吧！”

就像这样，我回归到儿童一般的纯粹之中，然后，胜率就大幅度上升了。当然，我从来没想过追求理论和理由是没有意义的。因为只有在自己的抽屉里塞满了理论基础，才能在关键时刻找出它来。重要的是使用理论时的心态。只要积累知识，完善技术并累积经验，作为一个玩家一定能得到更大成长。但是，如果陷入只追求结果的怪圈，就会被这扭曲的精神支配，对战会变得无趣，更不用说让对手和观众感受到魅力了。

我觉得，能够打动人心的依然还是遵循本能的纯粹战斗。我现在追求的，正是这样的战斗。就结果来说，胜率是直线上升。我过去就比别人赢得多了，现在这个胜率涨了更多。这样的感觉对我来说也是久违的，差不多是孩提时代以来的第 2 次了吧。用数字形容的话，大概增加了 10% 的胜率。要知道，在胜负的世界里,胜率增加 10% 可以说是惊天动地的变化了。

人生中第一次后悔

稍微说点题外话，我玩麻将到第 3 年的时候，最终放弃了。

当然，我本来是想在麻将上倾注一生的。虽然是不得不放弃，不过我原本打算以跟游戏同等甚至更大的热情投入到麻将上，甚至不惜削减私生活的时间。把梦想、希望，我人生的一切都全部舍弃，投入到麻将中去。但是最终麻将没有回应我的热情。

都已经打到最顶点，好不容易冲出了束缚我的龙卷风。我非常开心，跃动着，想着将来自己可以一个人行走在麻将的顶级集团里了。但是与此同时，一个让人愕然的疑念在我心中形成了。那就是：这样一直下去的话，到最后还会不会和游戏一样，迎来不得不放弃的状况，而且玩的时间越久，那绝望越深刻?

应该不会的，已经过去 3 年的岁月了。

为什么,至今为止一次都没有发觉过呢——

我觉得，如果再受一次这样的重创，我肯定再也没办法爬起来了。所以，我没有去追求职业的头衔，而是主动放弃了麻将。

“你明明那么热衷于此，怎么突然就放手了?”连双亲都非常震惊，不过我觉得，算了。因为我已经绝望了。

放弃游戏，满怀希望挑战的麻将现在也放弃了……也就是说，活了 26 年，我一事无成。

然后在那时候，我人生中唯一一次真心地后悔为什么当初在学校的时候没有好好读书。因为实在是太后悔了，连父亲当初说“不读书也没关系，认真找到你想做，并且喜欢的事情吧”时的那种想法，我都想指责和辩驳。

“老爸，拜托了。再多少说点什么吧，你再引导引导我的话，我也许就不会落到现在这般悲惨的田地了吧……”

从小时候就开始玩游戏，每天过着相当刺激的生活，也从中学会了只有游戏才能教授的东西。不过，等到我对麻将不抱任何希望的时候，我第一次感到了害怕。如果父亲作为人生的前辈能教我更多，如果我听进那些之后，再选择自己该前进的道路的话……

我就这样想着这些“如果”“假如”“要是”，日渐消沉下去。我甚至这样嘲笑自己：“别人说做你喜欢的事，那就按自己的兴趣来，然后到了这个年纪，就混成现在这样了啊。”

当然，我并不恨父亲。那么，我的“读书我又不行，现在这样也没办法”的绝望感，又该去哪里向谁诉说呢? 于是，我心里有了“也许会有别的可能性”的想法。我感受到了对将来的不安。我很健康，也有自己的家人，活下去应该没有任何问题。但是，我从小就一直描绘的，希望能拥有的人生，希望能够让我觉得过得有价值的人生，恐怕我不能体会了吧。说不定今后还会变成“不能再投入到任何事中的，失败的人生……”

感受到这些不安，我变得十分之阴沉。仔细想想，那应该是人生中第一次挫折。回头看看过去，那也是人生中唯一一次后悔。虽然有很多人对我的活法表现出了不屑和厌恶，但我从未在意。

我总是保持着“没问题，因为我是在努力前进”的心情对抗这些厌恶。但是，只有那时候我真的担心自己是否走错了道，真的后悔了。虽然对亲手断送了自己选择的麻将之道有些后悔，但我也不能想象自己再重新去打麻将的样子。虽然可以追求自身变强，但麻将有很多招人妒恨的部分。我并不喜欢被人妒恨，而且觉得那样也很对不起双亲。

我让朋友们很惊讶的一点是，我从未反抗过父母。连父母都说：“你这孩子没有逆反期。”如果说去街机厅是一种反抗的话,好吧,那也算。但并不是我想反对父母的决定，因为他们认可

了我想做的事，所以没必要恶言相向，当然也更不存在“反抗”的理由。

我到现在都和亲人住在一起，家里4个人的关系非常的好。家里的潜规则是除夕和新年必须全家一起过，而且我从未违反过这个规则。虽然我每天都练习游戏，但是这两天是特别的。而且我觉得一年至少有个两天和家人一起过是应该的。

放弃麻将以后，我开始有更多的时间考虑双亲的事了。然后，虽然还不清楚，但我开始看到了一点前进的道路。

开始看护的工作

放弃游戏，放弃麻将的我，仿佛是被人生给抛弃了。不过我可没有放弃活下去。我就在想着“必须做点什么，开始做点什么吧。”

在那时候，我突然想到了双亲的工作——在医院工作的父亲和当护士的母亲。我觉得我也许也可以，于是开始认真地思考看护的工作。

“我，去当个看护师吧。”

我抱着试试看的心态问了问父亲，结果他说那也不坏吧。但我想，他心里是相当高兴的。父母应该一直是这样想的：“大吾这孩子虽然自小一直没做什么坏事，不过要是选个能帮到人的工作，选条更健全的道路前进就好了。”然后我突然说我要去当看护这样的工作，我想两位应该是非常开心的吧。他们肯定觉得和他们自己的工作类似，我有什么困难也可以找他们聊聊。

“今后也不知道会怎么样，你反正先试试也不坏吧。”他们这样说着鼓励我。不仅是这一次，其实他们从未干涉过我的选择，他们总是接受四处扑腾的我。

当然，看护的工作并不轻松，尤其很多人让我的腰很疼。要把大叔大妈从床上搬运到轮椅上，真的是很考验我的腰背肌肉。所以，要想从事看护其实需要很好的体格，而且很多人从事一段时间后就变成虎背熊腰了。虽然我对身体健康也有点担心，不过反正是开始工作了。

但这个选择其实并不是积极的。当时是我对人生最绝望的时候，没办法打起精神投入到什么中去。看护这个工作的话既可以和父母商量，而且也不怎么需要经验。其实我就是因为这两个理由才决定做的。如果更年轻的我看到将来是这样的话，肯定会嘲笑自己说：“这小子，终于死心了啊。”

那就是我一直拽着单杠的手松开的瞬间。我那时候抱着“追求什么的人生已经够了吧”这样的念头放弃了，游戏也不行，麻将也不行。当然不能说我选的路不好，但我追求了这么些年，得到的实在太少了。也许，是我想好好疗养一下多年来驰骋一线而造成的内心伤痕吧。

我甚至觉得，我是希望在做着能帮助人的工作，接触着帮助别人的人之后，能够再次得到对人生的希望。看护和一般的工作不同，既不要求速度，也并不那么普通。因为事关人命，所以不允许任何的闪失，但并不是一个和别人竞争，彻底追求利益的工作。在一群温柔的人工作的地方——因为追求的人生而感到疲倦的我，直觉地认为看护就是这样的工作。

工作开始了。每天努力学习，积累着疲劳，也再没有深思人生的时间。一天瞬间就过去了。这样的日子周而复始，慢慢地我的心得到了康复。

然后，终于产生了上进心。“看护有没有什么资格和等级？”我开始这样向前看了。我虽然讨厌读书，但是并不讨厌自主地学习什么，刚开始看护的话不需要什么特别的资格，但要成为家庭护理员还是需要经过考试，于是我去上了补习班……

▲远离了游戏，放弃了麻将，尝试“普通人”的生活轨迹。

活在没有胜负的世界里

从家到工作地的路途，给了我很多思考事物的时间。我担任看护的场所，每层楼根据病人病情不同，所分配的楼层是不同的。我负责的是病情最重的3楼的病人看护工作。

在3楼里住的有三分之一是没办法进行语言沟通的病人。剩下的人就算可以沟通，第2天也会忘掉，或者更极端的，5分钟后就忘记了。能够走路的只有20%左右的人，几乎所有病人都是必须借助器具或者其他人的力量才能过下去的状态。

我其实不觉得工作自身有多么的困难。可能大家觉得照顾病人很麻烦。我是不觉得有什么问题。身体一直在行动确实很疲劳，不过适当的疲劳反而让人心情愉悦。而且，自己的工作是有价值的，我非常高兴。

我对别人感谢我感到非常的新鲜。别人说“谢谢”的时候我真的很开心，而且这样让身体活动起来工作，自然而然地心情就明朗了。工作结束回家后，猛喝完一瓶啤酒，能感受到身体的疲劳，但是更能感受到“今天一天都忙下来啦”的充实感。因为也不是与人争胜负，所以一直以来紧绷的神经也慢慢地得到了舒缓。

顺便一提，我在打麻将的时候，好像每天夜里都有磨牙。可能是因为我白天集中精力打牌拼胜负，压力累积得太多了。因为那时候我知道，只要松一口气就完了。

当然看护这份工作也有它的紧张感，不过和对抗、胜负带来的紧张感是完全不同的。

“我不专注于胜负也可以活下去嘛。”

这个事实甚至让我自己都感到了震撼。因为我从小就执着于胜负，认为自己只能活在胜负的世界里。现在我知道这是不对的了。那时候的我，在没有游戏和麻将的世界，在没有胜负的世界里让心灵慢慢得到了疗养，一点点开始走上了新的人生道路。

再度开始游戏……

大约做了一年半看护的工作，在那期间，我根本没想过游戏的事。

我觉得这才是普通人的人生吧。既没有地方让我展示擅长的东西，在职场上我又必须听别人的话来继续自己的工作。游戏的世界的话，实力就是一切。必须用自己的力量证明自己的存在，但是看护的工作则完全不是这样。每天都是平淡地过去了。

我可没想过再开始玩游戏。但是有一天，有个朋友半强迫地拉我去玩，虽然我并不很乐意，但最终还是在过了约3年后，再次有机会踏足游戏的世界——游戏中心。

那正好是“街头霸王4”上市不久之后的事。

“你肯定会玩的吧？”

“为啥？我已经不玩了，对我来说游戏不只是玩而已。”

“开玩笑吧，这可是街霸系列的新作哦，玩吧！”

被说到这个份上，再不同意就显得矫情了。然后我没办法，和朋友一起去了街机厅。现在回想起来，正是这许多偶然让我能够再次回到游戏的世界。

“街头霸王 4”是 CAPCOM 约 9 年之后出品的系列最新作。在这之前数年，也就是我正好离开游戏的数年，格斗游戏正好处在一段弱势期，很多格斗游戏玩家都在担心“这样下去格斗游戏就完了”。然后，“街头霸王 4”的上市再次点燃了那团热火，接着狂烈地燃烧起来。

真的是许久没有打格斗游戏了。不过一玩，连自己都觉得惊讶，我居然还能赢那么多。自己有些感动，同时感受到了相当的充实感。可能缺少胜负的生活对我来说还是不够的吧，看护这份工作并不能体现我的特长，而且我也感受不到自己是不是真的被需要。虽然不是讨厌这份工作，但我能感受到自信在流失。

从那之后，只要有时间，我就会去街机厅。因为是对战游戏，所以游玩的时间基本集中在自己和对手都常出现的夜间。从这个意义上来说，自己的时间相对自由的看护真是份好工作。

在放弃游戏前，我对游戏的态度是“绝对不能沦为兴趣，而是要彻底地追求极致”。再次回归游戏的世界后，我开始有了“凭兴趣玩也不错嘛”的想法。

然后，我又开始了和过去一样天天去街机房的日子。

在新宿击败 10 名强者

过了一段时间后，有一天，不知为什么，一些很强的玩家突然聚集在我经常去的街机厅。

然后，我竟然把他们全部都击败了——这场胜利后，我的心境又发生了很大的改变。对手中既有一直玩到现在的老人，也有最近才出名的新星。但我这样一个几乎荒废了 3 年的人居然还可以赢他们。肯定是因为我拥有着特别的东西吧。

后来问了一下，才知道好像是有人谣传“梅原又回到街机厅了！”然后那天强者们才聚集起来的。

和这些慢慢聚集起来的强者不断对战、争胜，结果我把10个左右最厉害的精锐都给打败了，而且在打的时候，甚至还在想“没什么了不起嘛。”

“厉害，能赢那么多。”

“不是还跟过去一样厉害吗！”

“放弃游戏什么的是骗人的吧！”有人这么说了。

然后，我再次想起了自己有着不会输给任何人的特技。我被这许久不曾品尝的感觉给陶醉了。同时，我确认了：“我从小开始坚持下来的努力真的非同一般。”“我有着能赢这么多，能发挥出成果的东西，真的是太幸运了。”

然后我就在想，再面对一次游戏吧，去打次比赛也许也不错。而其实，那就是格斗游戏玩家，梅原大吾完全复活的瞬间。

▲梅原大吾参加 NYU Spring Fighter 2013

UMEHARA 再次启动！

收拾好自己的心情后，我就开始了和游戏的再一次交往。在看护的工作之余打游戏，打一些大家看着都惊讶的对战，有时候去参加一些大赛。我觉得这样就已经算很不错了。

可能时机再早点或者晚点，我的心情都不会如此变化了吧。我觉得我从未远离游戏，我只是将那些苦涩的记忆和过去打游戏的日子一起尘封进了内心深处而已。我因游戏而重生，再次被历史带到了胜负的舞台上。

在“街头霸王 4”发售第 2 年举行的全国大赛上，我又一次出场了。

“梅原回来了！”

当时很多杂志和媒体争相报道此事，甚至有人制作了我从退出到回归的“复活剧”DVD。当时，我觉得有人能为我这么做真让人高兴。不过能注意到我的变化的人还是极少一部分，过去跟我很亲近的人说：“梅原，你变了。”我想我对人的态度、语言和行动，都比过去变得柔和多了吧。

虽然在日本的全国大赛没能完成华丽的复活，不过 2009 年 4 月，我受邀参加圣佛郎西斯科的大赛。我过去多次在美国的大赛上胜出，而且打过许多非常有名的对局。

“既然梅原复活了，就邀请他吧！”对方应该是这么想的吧。

当然，美国那边也都一直在问我：“为什么远离游戏了？”“结婚了吗？”“那么喜欢游戏的梅原居然说放弃，我还以为是不是死了。”甚至有人都这么说了。

明明有这么丰富的想象力，却无法得出我“只是放弃游戏而已”这个结论。在他们眼里，我到底有多离不开游戏啊？但不管怎么说，正是这次大赛，成为了我走向职业玩家的起点。

山内溥

游戏巨人的传奇人生

山内溥
やまうち ひろし
YAMAUCHI HIROSHI

曾用名：山内博
出生地：日本京都府京都市
出生日：1927 年 11 月 7 日
逝世日：2013 年 9 月 19 日（享年 85 岁）
毕业学校：早稻田大学
职业：任天堂社长（1949–2002），任天堂公司顾问

2013 年 9 月 19 日，享负盛名的游戏业界传奇人物山内溥终于走完了他辉煌的一生，享年 85 岁。关于这位老人过往的辉煌历史，大部分玩家恐怕都如数家珍，掌管游戏业内三大第一方厂商之一任天堂长达 53 年，亲身经历业界与商海浮沉，既是家族经营的代表性人物，以铁腕和独断著称，却也是果断把家族从任天堂内抽身而出，让公司跟上时代潮流的先锋。他的人生复杂而多变，令人无法一言概之，更无法盖棺定论。到底他有着什么样的生命轨迹，又有过什么样的成功和挫败，请待本期游戏人物栏目为大家一一道来。

文 徘徊之风 编 稀饭 美编 anubis

引子

2013 年 9 月 19 日，日本游戏界巨人山内溥走完了人生 85 年的旅程。纵观其一生，尤其是执掌任天堂的五十三年，充满了矛盾和起伏：独断专行却又知人善任，屡攀高峰却又屡受挫折，锐意革新却又保留传统；他所带来的欢乐，值得经历过其中的我们一再去缅怀和细味。

前篇

任天堂内初试啼声，山内式独裁有得有失

关于任天堂的起源，大家或许早有耳闻。1889 年，雕刻家山内房治郎在京都市下京区开设了一家名为“任天堂”的作坊，贩售自己生产的花札（一种起源于安土·桃山时代，在德川时代定型的纸牌游戏，以画面精美著称，多用于赌博）。而后赘婿山内积良通过不动产业务和机器化生产为任天堂积累了第一笔财富。山内积良最后还力排众议，将代表着家主地位的传家指环交到了一直在自己指导之下成长的山内博，也就是后来的山内溥手中。

战后的日本百物萧条，娱乐活动大幅度减少，当时以生产花札和扑克牌为主业的任天堂面临着前所未有的危机。山内博的父亲山内鹿之助同样是赘婿，只是他没有像老丈人山内积良那样苦心经营上一辈交给他的产业，在战后经济危机的压力下，山内鹿之助染上酗酒的恶习，最后还离奇失踪，相传是和别人私奔。

山内积良只好拖着风烛残年的躯体，一边惨淡经营着任天堂，一边努力地培养山内博成为合格的继承人。1945 年，山内博进入东京的早稻田大学学习法律。从那里山内博充分地认识到“学问的独立”及“知识的实际应用”重要性。而在此之前，他不过是一个只懂跟随祖父意思做人的听话孩子，甚至还有一段时间只懂在家里买给他的豪华别墅里厮混，这也难怪在接任之初，老员工们对山内积良的遗命嗤之以鼻，认为这个 22 岁的年轻人不过是“从东京回来的纨绔子”。

而山内博上任的第一枪，却似当年的楚庄王，不鸣则已，一鸣惊人。公司的高层的老臣子竟然被大面积辞退，里面还有很多的山内家的亲戚人士。无论这些辞退的员工打同情牌还是怒骂威胁，山内博亮出了前任社长山内积良的遗命，执意进行新官上任的大清洗。

事实上，山内博的早前平庸只是一种隐忍的手段，作为继承人的他认清了自己的使命。虽然他之前从来没有踏入过任天堂的那座三层工场，但身为旁观者更能让他对任天堂的发展前景和内部矛盾洞若观火。他深刻地认识到那群与山下积良一起打江山的旧臣们的弊端：他们老朽而保守的经营思想已经无法适应企业的发展，偏偏这些旧臣就如城狐社鼠，不仅位列高层，本位思想甚至会阻挠改革发展。在山内积良临终之前，山内博就向爷爷提出接管要求，让他立下遗命示意孙子清除山内家的老臣。于是便有了后来的一幕。

在清洗旧血的同时，山内博大量招募高学历人才进入任天堂就职。他甚至毫不吝惜地给予了员工超出企业规格的高薪酬待遇以激励人心。

经过着一出一入，山内博终于建立了以自己为核心的绝对社长独裁体制，大小事宜都由他一人决断。山内利用高学历才俊的建议，开始了对任天堂的改造。

不过山内式的改革烽火，并没有燃向企业生产的大方向上。在接手任天堂的最初十多年，扑克和花札的生产始终占据了任天堂的主要地位。山内博也将祖宗留给他的祖业发展到极致，购置厂房，引进新技术，塑料扑克牌的创新面世获得了一定的成功，山内博不仅令自己在任天堂真正站稳了脚跟，也让任天堂在根本上站稳了阵脚。

如果说大刀阔斧清除旧血是山内博的第一枪，真正令任天堂走上高峰的第二枪则是在他

◀早年的山内博衣装打扮就已经奠定了日后大家熟悉的风格，包括那副古典的眼镜。

◀早年任天堂生产的花札牌，虽然式样古典，但可以看得出来质量和包装都非常精良。

入主任天堂的第十年才姗姗来迟。

50年代，黑白电视兴起，米奇老鼠和迪斯尼开始风靡世界。山内博敏锐地感觉到，这将是任天堂真正崛起的契机。为此山内博亲自出马与迪斯尼在日本的代理商商讨，获得了迪斯尼品牌人物的独家使用权。而后借助着电视和杂志主流媒体的广告攻势，推销米老鼠等形象的扑克牌，果然一举风行。在当时为数不多的娱乐器具产业中，一年63万套扑克牌的销量创造了任天堂和迪斯尼的疯狂神话。任天堂由此占据了60%市场份额，一举跻身日本第一大扑克牌生产商。

而这次变革，只不过是山内博商业改革走上台面的第一幕，而变革的因子，早在1956年就埋下。当时世界第一扑克生产商美利坚邀请山内去美国参观。沿途的风景让山内博第一次领略到资本世界的广阔，也换来了更深的失望：这所世界龙头，只不过是一所拥有几家平房的中小企业，在当地都算不上大规模，甚至还不如拥有办公楼和大型厂房的任天堂本部。

“就算成为世界第一，也不外如是”的想法开始在山内博的脑海中开始成形。也正因如此，在任天堂在扑克行业达到巅峰，积累了可观的资本之后，山内博的多元化大计正式展开。

1963年，“任天堂骨牌株式会社”正是更名为“任天堂株式会社”，去掉产业中的“骨牌”二字，意味着山内博放开眼界，将进入与纸牌完全不同的领域。 无论是经营爱情旅馆，还是利用高档轿车、专业培训司机和计时定价等先进理念经营出租车公司，甚至比日清更早地开发速食产品，无一不展现出山内博超前而敏锐的商业触觉。

只可惜“专注扑克几十年”的任天堂缺乏对抗多元市场的各种不利因素的冲击，爱情旅馆被指是为了“一己私欲”而不得不结业；出租公司经营理念遭到业内弹压，在各种不正当竞争中败下阵来；速食食品的开发也不尽人意，勉强推出市场也是以惨败告终。多元化的连续失利，加之扑克牌市场饱和，山内博的任天堂股价连续下挫，从最高900日元跌至不足60日元，投资者的恐慌性抛售令风光数年的任天堂再一次陷入危机。

山内博也不禁感叹“娱乐产业既是天国也是地狱，必须时刻把握市场的动向才能发展。”

不过就如每个硬币都有两面，也幸好任天堂在这些行业遭遇到惨败，才能让他们专注在游戏业，山内博才能遇上改变任天堂轨迹的奇才——横井军平。

1969年，是任天堂成立80周年，也是山内博入主任天堂的第二个十年。第一个十年他决定与迪斯尼合作，迎来了第一个成功，第二个十年他又做出了一个惊人的决定——成立任天堂的“游戏”部门，而负责这一项目的竟然是寂寂无闻的横井军平。

关于山内博如何发现和提拔横井，早已成为了业界的佳话。

天性沉默的横井军平工余时候最大乐趣就是制造一些自娱自乐的小发明，某日横井用工具箱的零件制作了一只机械控制弹簧伸缩的小玩具，但很快就收到了山内博秘书的传唤。横井早就对这位社长的严谨和雷厉风行的作风有所耳闻，带着战战兢兢的心情来到社长办公室准备受罚。却没想到迎来的，却是这位刚满不惑的山内社长赞许的声音。两人就机械制造和玩具的问题交谈了许久，山内博拍板支持横井军平开拓玩具战线，而第一件产品就是横井刚刚做的“小玩意”。这个如今看来不值一提的机械设计却在玩具缺乏的上世纪70年代，引领了任天堂的又一次历久不衰的轰动和热销。时至今日，以这款设计为原型的“机械手”仍然是孩子们的玩具之一。

在此之后，上村雅之、竹田玄洋也被山内博慧眼识珠，加入了任天堂的硬件开发行列。他们与横井军平组成“硬件三杰”团队，制作的激光枪引发了持续数年的设计热潮，真正扭转了任天堂困境。

目睹当时日本国内保龄球热消退后场地大量闲置的状况，眼光独到的山内博指示将家用的激光枪改造成大型娱乐设备。随着各处的激光射击场人满为患，任天堂不但偿还了所有借债，而且还动工兴建新的会社大楼。会社大楼白色的外墙壁上用英文书写后来为世人熟知的“NINTENDO”字样，这标志着任天堂由京都的花札老铺向世界的娱乐企业过渡的前奏。

可是，上帝似乎喜欢和终将会成功的人开玩笑，正当山内博为了扩大再生产而全力一博的时候，第四次海湾战争爆发了，波及全球的石油危机，让人们的消费行为转为慎重，激光射击场的人流迅速消退，原先的订单也纷纷解除。任天堂遭受了突如其来的打击几乎濒临倒闭。

不过，这时候任天堂拥有的是一个更加老练的山内博，和一个通过试炼更加成熟的团队，已经没有事情可以阻止任天堂的进步。

▲被山内博发掘后，横井军平一度是任天堂技术力量的代言人。

▲恐怕有不少读者童年都有过这么一个玩具——的山寨仿造品。

中篇

游戏业界大起大落，终铸就大任天堂时代

有人将1977年以前的任天堂称为“老任天堂”，而将1977年之后的称之为“新任天堂”。

而这一切，是由山内将名字从“山内博”改成“山内溥”作为起点。

当年山内积良将孙子的名字取作“博”，希望他能够完全继承制作花札、骨牌等赌博用具的家业。时移世易，任天堂已经不是当年小小的赌具作坊，“溥”的起源于“溥天之下、莫非王土、率土之滨、莫非王臣”。从“博”到“溥”可以看出这位已到知天命之年的中年人，豪强意志丝毫没被多次的起落而消磨，反而越来越清晰和旺盛。

▲横井军平与宫本茂的珍贵合影。

此时日本进入了新一轮经济起飞的阶段，相比以前，山内溥更加的果敢决断，虽然独断强势，却能准确地把握市场的大势，并在一系列的谈判中利用强势的言辞获得成功。

这一年，任天堂正式进军TV游戏界，山内溥惊人的选材能力让他再次找到了两个划时代的绝顶天才——宫本茂和荒川实，一个是还没被发掘的游戏制作人，一个是崭露头角却从不玩游戏的管理人才。这两人在往后的数十年里，打造了任天堂的游戏王朝。

1977年，任天堂和三菱电机已经酝酿两年合作开发的软件内藏型彩色电视游戏机CTG6和CTG15正式面世。山内博展现了营销方面的鬼才，他指示技术人员故意减少了CTG6的9个游戏选择键以节约成本，并以亏本价发售来吸引市场目光。低价优质很快就获得了市场好评，

▲经典的GAME&WATCH应该是无数80后玩家童年回忆的重要组成部分。

随即CTG15以15000日圆价格接踵上市，最终CTG15在销量上超过了CTG6，盈亏抵消的情况下，任天堂还是获得了相当可观的利润。他们首次踏足TV游戏领域就获得了至关重要的胜利。

在此之后，横井军平在乘搭电车时偶尔看到在拨弄电子计算器的白领，给予了他很大的灵感，想要打造便携型游戏机。因此山内溥又一次重本投入，打造了便携式游戏机的元祖“GAME&WATCH”，横井军平亲自操刀设计的“十字键”具有划时代的意义，时至今日依旧是家用机手柄必不可少的构成部分。

GAME&WATCH的热卖除了因为其工业设计充满创意之外，单色液晶配上直接绘画在玻璃上的图画组成了层出不穷的游戏内容，大量因此产生的“游戏”是任天堂抢占市场真正主因。

迪斯尼系列扑克牌产品的成功使得山内博真正理解了“角色”的重要价值，廉价的扑克牌之所以能化腐朽为神奇，不在于载体而在于其内容。简单来说，相当部分消费者的消费动力源于人气的动画角色而非产品本身，这就和今天大行其道的动漫周边产业如出一辙。因此山内溥确立了任天堂“软件”为本、“硬件”为辅的经营哲学。

而受到山内溥赏识的宫本茂和荒川实就是借这股春风成功上位。当年街机游戏正大行其道，宫本茂以横井军平的《大力水手》为蓝本设计出新的街机游戏，在游戏接近完成的时候却传来版权谈判失败的消息，宫本茂机敏地为主角加上了一撇胡子，在相对模糊的像素下，已经分不出那是水手还是水管工。当搭载着改名为《大金刚》的游戏基板运到任天堂美国新总部时，山内溥从丸红商社挖来的女婿荒川实带领所有员工，在租赁的仓库里彻夜忙碌着搬运和组装街机，又矮又胖的房东马里奥突然现身拉住荒川催讨房租，丑陋的相貌和嘶哑刺耳的破嗓门在员工们的脑海中久久不能消散，荒川实和任天堂员工们决定把《大金刚》的主角改名为“马里奥”。山内溥得知之后批准了这一古怪的提案。于是这个游戏史上最具人气的角色——马里奥，就在这个无厘头的情况下诞生了。

在荒川实的卓见和长袖善舞之下，《大金刚》与马里奥迅速爆红全球。再次印证了山内溥“软件为主”的思想正确，不过在实现山内溥软件时代之前，他还是需要在受众面更广的家用机领域，创造一个“其他厂商至少一年内无法模仿的伟大产品”作为来承载软件的强大硬体。

山内溥任命上村雅之开发新型TV游戏主机。任天堂当时的技术力加上与三菱电机的良好合作关系，再加上登上领导位置的宫本茂率领游戏开发小组协同下上村团队削除了所有与游戏无关的功能。宫本茂还提出了前所未有的家用机对战概念，并为主机配置了精心设计改良的双手柄，前卫、亲和力、划时代的构想在日后也成为了任天堂所创造的诸多神话之一。

在FC的开发过程里，山内溥除了发现并起用了优秀且适合的人才和提供资金与指导之外，在商业方向的决策上更是决定了FC的是否大卖的胜负手。为了控制成本，使家用机的价格在一般家庭的承受范围内，山内溥亲自前往和元件厂商谈判，雄心万丈的山内溥郑重承诺：“保证在两年内售出300万台主机！”

此言一出令在场的两方人士都大感震惊，在当时日本市场销售的16种TV游戏主机的市场总规模也不足300万台，如此豪语实在令人疑信参半。最终，厂商们与任天堂都毫无保留地参与了这场豪赌，而命运女神这次站在了他们这一边。

在开发者的新品发布会上，山内溥说出了以下经典的话：“被命名为Family Computer（FC）的新游戏主机，价格将订为14800日圆。说实话，这个价格销售商能够获取的利益非常少……但是个人认为硬件仅仅是一种盈利的道具，我保证大家会从不断推出的优质软件中获得更为丰厚的回

▲ FC的诞生预示着任天堂王朝的到来。

▲或许同人版的马里奥大叔更符合他的创作原型。

报！”

在开发主机的同时，山内更看重软件的开发。他把FC相关产品的控制权牢牢掌握在自己手里。然后和HUDSON、NAMCO等第三方厂商制订了苛刻的条例，限制厂商游戏的数量以确保质量。之后更建立“SUPER MARIO CLUB”软件质量审核组织，根据评估的高低来决定第三方软件受注的价格，以良性的奖励机制来打造良好的软件环境。而任天堂自己的产品更是其中的精品，宫本茂亲自领衔制作的《超级马里奥兄弟》开创了游戏业的新纪元，为游戏的开发设下了可以奉为圭臬的准则，“《火纹》系列”“《塞尔达传说》系列”、“《口袋妖怪》系列”都创下顶级的销售成绩。

FC的大成功使得任天堂从此一往无前，而之后山内溥指示开发的SFC、GB和GBC也很好地延续FC的强势，将同时代的强者“世嘉”死死地压在身下。这所千人规模的大企业年纯利从1985年开始一直保持在5亿美圆以上，股价一度升上了30000日圆，铸造了任天堂的新时代商业神话。

山内溥的“大任天堂时代”终于到来！

尾篇

并不光彩的退休，并未结束的故事

日本人对三国演义的热爱丝毫不下于我们，也诚如罗贯中所说：“论天下大势，合久必分，分久必合”。任天堂在极盛之时，开始出现消退的迹象。

这种衰退源于内外交困，并非一日之寒。山内溥的独裁式管理，使决策难免失误；而专制的分销制度，使得第三方厂商有所怨言，这为任天堂的溃败埋下了种子。

外在的因素则在于索尼和微软的强势加入，以其强大的软硬件优势，大幅度地掠夺任天堂固有的市场。尤其是索尼，在开发Playstation之初就积极提出将CD-Rom技术与SFC结合方案。而一向强势的山内溥在利润的诱惑下签订了合同。

远在美国荒川实以及霍华德·林肯之后才收

▲随着PS的诞生，任天堂终于在自己的主场上遇到了强大的敌手。

到合同，马上给予提醒，山内溥终于醒悟到这是看似小弟一样的索尼潜藏着的狼子野心：索尼在合同中声明自己可以制订一种规格以使CD-ROM主机和SFC互换，它们完全可以在借助任天堂的影响力打开局面后，利用条文漏洞开发一种兼容原制式而SFC并不能兼容的新制式主机，那样的话任天堂的市场主导权就会过渡到索尼手中。

尽管山内溥马上采取了措施，终止了和索尼的所有合作计划，但是索尼已经从初步合作中了解了任天堂的硬件模式和经营手段，并且和许多第三方厂商取得了共识。他们抓住了任天堂的弱点，采取店铺分销的方式抢占市场。而索尼组合拳的最后一记杀招，将任天堂在SFC时代最重要的合作伙伴SQUARE拉拢到索尼PS后，雪崩效应使诸如HUDSON、

KONAMI、Capcom 等一线第三方厂商纷纷转投索尼的旗下。山内溥在这一系列的失败中负有不可推卸的责任!

正所谓“福无双至、祸不单行”，山内溥的老战友横井军平因 VR BOY 销售惨败而引咎退社，经过媒体大篇幅发酵报道，山内溥的独裁体制受到了猛烈抨击，这次山内溥一反常态地以沉默面对世人的疑问。及后横井军平因车祸不幸身亡，对山内溥而言也是极大的心理打击，一向强势的巨人开始感到心力交瘁。

任天堂和山内溥的霉运仍在继续，高性能主机 N64 在 PS、SS 等合击的不利局面下低调面世，日本最初加入 N64 软件开发行列的第三方仅 6 家。“加盟 N64 的原因是任天堂门前的草坪过于青翠了。”成了当时讽刺任天堂无厂商加盟的一个烂梗。当 SQUARE、ENIX、CAPCOM、KONAMI……几乎所有的主力第三方厂商首脑齐集索尼 SCE 举办的盛大新年招待会，而此时山内溥正独自前往热海温泉附近的度假别墅默默地品尝着苦果。

“沧海横流，方显英雄本色。”在危机之际，差点铸成大错的山内溥开始了绝地反击：他采用了独自的第二方体制来拓展势力，通过扶持提携一些有实力的中小厂商为自社开发高品质的游戏软件，RARE、CAMELOT、QUEST 等厂商都在 N64 时代发挥了相当大的作用。

■当市场上不再只有一个第一方时，任天堂过往对待第三方严苛的态度所换来的恶果终于在 N64 身上爆发。

▲从一方独大变成三方争霸，此刻老山内虽然笑容满面，却难掩内心的酸楚。

与此同时，山内溥和任天堂也开始顺应潮流，任天堂以其诚意向第三方敞开合作的门户，世嘉、南梦宫和 SQUARE 等过去积怨很深的游戏厂商开始回归，虽然不至于成功，至少 N64 还是挽回了一定的地位，任天堂的股价也回到了历史高位水平。

山内溥还于 2001 年捐出私财 100 亿日圆建立基金以资助中小厂商开发游戏。但是随着微软和他们的 Xbox 强势加入游戏业界，任天堂一家独大的时代终究被雨打风吹去，纵然山内溥如何努力，也只能勉强维持和索尼、微软三足鼎立的局面。

也许是深切感受到自己的独裁已经不能正确地引导任天堂的发展，山内溥毅然决定离开担任了 53 年的任天堂总裁职位。

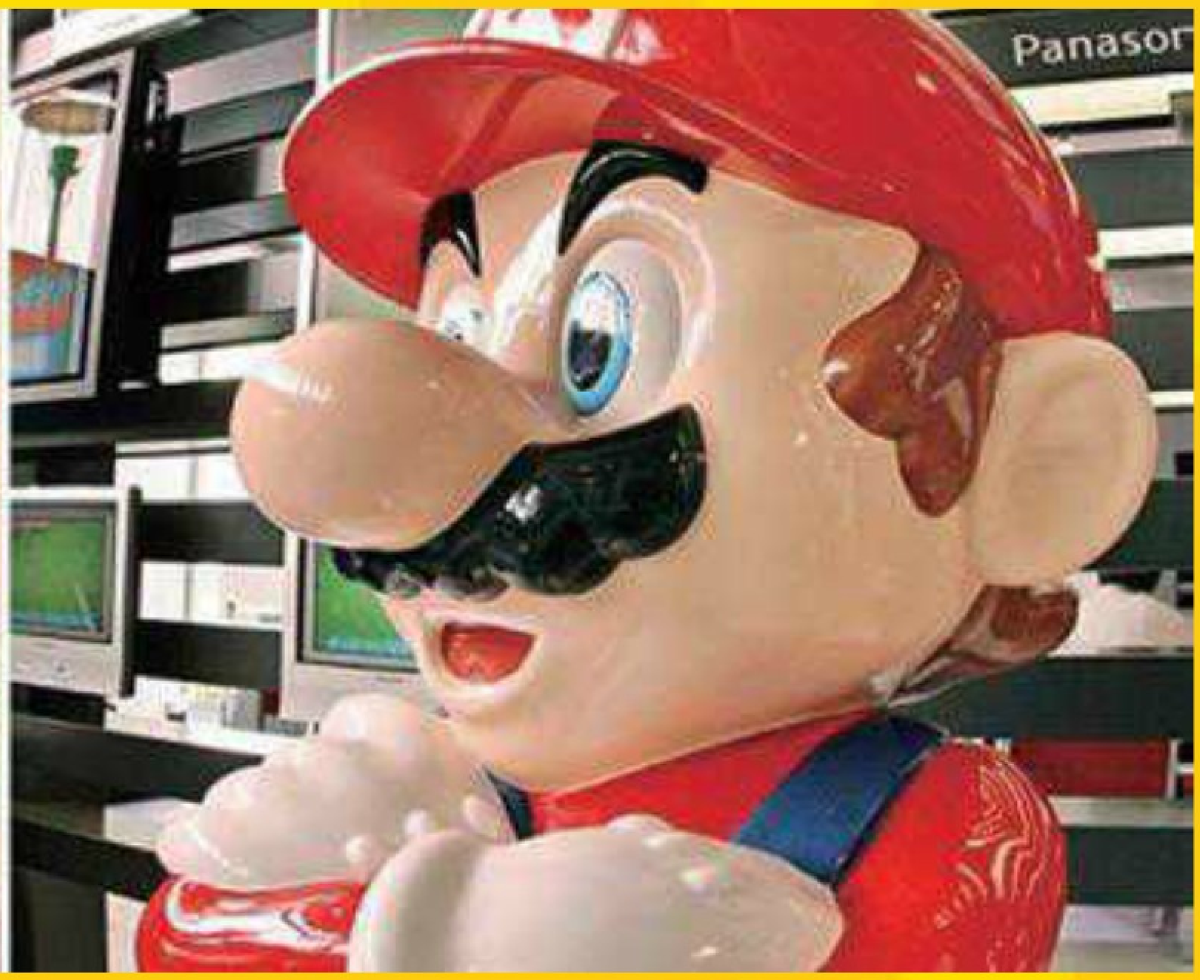
就如他上任之初清洗老臣的果决，山内溥的退休也是十分彻底，他在任上的最后一件大任务，就是山内家彻底退出了对任天堂的管治阶层，女婿荒川实和长子山内克仁先后被排除。将一人独裁的体制转变成新社长岩田聪为首的六人集团指导体制。

虽然山内溥对任天堂的影响力仅存在精神层面，但是岩田聪却很好地继承和发展山内的硬件为辅，软件为主的理念。Wii 在硬件的创新和软件配套方面独树一炽，其运动、健康和亲子互动的理念开拓了大量新玩家。Wii 也在硬件配置远不如 PS3 和 Xbox360 的情况下反而长期保持销量第一。山内溥在 2008 年也得以 78 亿美元重新登上日本首富的宝座，谁也不得不佩服这位老人独到的目光和智慧。

终章

近年山内溥一直受到肺癌的困扰，终于，一代豪杰在今年为 85 年的人生路画上了句号。他的一生，留下了无数属于传奇的引号：“马里奥之父”、“红白机之父”、“日本首富”……而个中的故事，比任何的人为剧本都来得精彩!

抛开国籍与民族的成见，让我们向带领我们开阔眼界，带给我们无数欢乐的山内溥致敬!



9300公里与天堂的距离

——八重樱的新西兰游记

『上帝创造了新西兰，再按新西兰的样子创造了天堂。』

文 八重樱　摄影 八重樱、黑子、淡儿
美编 NINA

▲开始一趟全新的旅行前，没有人知道在未来等待着自己的是什么。

在下笔写这篇游记前，我回忆了一下去年这时候的自己，那时我正沉浸在刚刚从日本出差回来的喜悦与疲倦中，是绝对不会料想到一年之后我第一次真正意义上的出国旅行，目的地竟然是跨越了赤道的另一个南半球国家——新西兰。

第一次对新西兰有直观上的印象，还要多谢彼得大帝拍摄的电影版《魔戒》。影片中纯粹的自然风光深深烙印在了我的心中，踏上这片瑰丽的土地也是每一个《魔戒》粉丝毕生的梦想。但梦想终究是只停留在脑海中的虚无，真正促使我决定将其化为现实的，是表妹与一位新西兰华裔的结合。从小一起长大、因出国留学而 8 年未见的妹妹，与电影版《魔戒》的诞生地，这两个因素仿佛是双重螺旋一般禁锢住了我的灵魂，最终让我下定了决心。

从 2013 年 6 月中旬决定要去新西兰，到 8 月 29 日坐上纽航航空的飞机，这之间只有短短的 2 个多月时间，制定旅行计划、办理签证、购买机票、预定酒店、还要提前处理掉手头上的稿件工作，可说是非常紧张的。之前曾在网上看到这样一段话，人这一生至少应该有两次放肆的冲动，一次是奋不顾身的爱情，一次是说走就走的旅行。但后者对于大多数普通人来说显然是毫不现实的，特别是对于出境游而言，一场舒适的、留下美好回忆的旅游绝对不会是以“说走就走”作为开端。而且我个人也不太推崇“穷游”这一形式，大概是受到中国传统的“穷家富路”观念影响吧，所谓的“富”并不是指铺张浪费，而是在力所能及的范围内让身与心都能在这场旅行中得到应有的享受。

■从飞机上欣赏日出别有一番情趣。

众所周知，我国的护照是比较悲剧的，除了东南亚新马泰这些地方相对容易外，美国、英国、日本等国对自由行签证的审核都相当严格，而假如选择旅行团的话，又难免会落入到“下车拍照上车睡觉”的境地。新西兰作为 16 个英联邦国之一，我一度是将签证办理难度与日美等国画上等号的。但在查阅了相关资料后才得知，新西兰签证是可以自己送签的，也就是说，只要准备好相关的资料就可以自己亲自递交到签证中心去（也可以采用邮寄的方式），完全不用走旅行社这一关，从而能节省下不少的费用，而且只要你拥有稳定的收入支撑你在新西兰期间的花销（大约是 5000 人民币左右），基本上不会有拒签的风险。

7 月 22 日，我携带所有同行者的资料前往广州的新西兰签证申请中心，工作人员在确认资料齐全后告诉我最长需要 25 天才能办理下来。当时我已购买了 8 月 29 日的机票，非常担心不能准时收到签证。于是回来后在网上查了一下情况，居然看到有人说可以打电话到大使馆找签证官要求加快办理进度，签证官基本是有求必应，着实让我感动了一番。事实也证明我的担心完全是多余的，只用了 10 天就顺利拿到了签证，这其中还算上了邮寄证件的时间，中途也没有任何电调，而打开护照映入眼帘的是“两年多签”几个字，足可见新西兰政府对中国游客的友善态度。

8 月 29 日，一行 5 人从香港国际机场登机前往新西兰北岛最大的城市奥克兰。北半球的 8 月底依旧炎热不堪，而在南半球却是凛冬刚过的早春，这个时间段的游客不算多，所以机票也相对便宜，我们选择的是纽西兰航空公司的直飞客机，往返价格约在 6500 人民币左右，如果选择例如新加坡航空公司的转机客机，票价甚至能低到 4500 人民币，只是转机差不多要耽误一整天时间，对于年假有限的我来说得不偿失。早先在网上查看别人写的新西兰旅游攻略时见到他们力推纽航，据说服务相当不错，不过我对此倒是没有什么太大的感觉，只觉得有个空客大叔看上去很帅，笑。顺便一提的是，飞机上的安全须知影像是《荒野求生》的贝爷主演，非常搞笑，而在《霍比特人》上映期间，安全须知还是特地制作的《魔戒》版，我没能看上这个版本也是个小遗憾吧。

著名历史老师袁腾飞曾经说，上帝一定是美国人，因为他给美国安排了一个非常好的地理位置，东西两大洋，南北无强敌，将美国与世界大战完全隔绝开来。但我觉得，上帝更爱的是新西兰，这片狭长的岛国完全独立地漂浮在南太平洋上，四面环海，惟一比邻的大国澳大利亚，两者之间又有绵延的南阿尔卑斯山脉相隔，可说是断绝了一切可以入侵的途径。而南阿尔卑斯山脉这道天然的分水岭也孕育出了温带海洋性气候，降水丰富、气候温润，适合牧草生长。畜牧业是新西兰的主要经济来源，从北岛到南岛旅游的 7 天中，我最大的感受就是“羊比人多”……经过海洋洗涤过的空气让新西兰的天空分外纯净，多变的地貌又令这个国家有着数不胜数的美景。自从 1 亿 6000 万年前从大陆板块分裂出来之后，新西兰形成了及其独特的生态链，这里没有任何的大型野兽、也没有蛇、蜘蛛等有毒生物，甚至在早期连哺乳动物都不存在，只有禽类在此地繁衍生机，堪称是伊甸园一般的存在。因为物资丰盈且没有天敌，这片陆地上的鸟类飞翔能力逐渐退化，进化出了大量的无翼鸟种。但随着毛利人和欧洲人登陆这片处女地，人来带来的外来物种严重破坏了新西兰的生态平衡，当人们意识到问题的严重性时，唯一幸存下来的无翼鸟就只有奇异鸟（Kiwi）这一种了。奇异鸟因它的叫声类似“keee-weee”而得名，现在已是新西兰的国鸟，不仅仅这种鸟类，“Kiwi”这个词可以说是已经完全融入了新西兰人民的生活中，比如新西兰产的猕猴桃英文叫做“Kiwifruit”，顾家的好男人被称为“Kiwi husband”，不少商店也直接挂着“Kiwi”的招牌等等，算得上是当地一景了。

新西兰分为北岛和南岛两个部分，北岛坐拥奥克兰和惠灵顿两大城市，《魔戒》和《霍比特人》的拍摄地霍比屯以及电影特效制作公司“维塔工作室”也同样位于此地；南岛的面积将近是北岛的两倍，拥有基督城、皇后镇和丹尼丁三座大城市，和贯穿全岛的南阿尔卑斯山脉，但无论是人口数量还是经济水平都要略逊于北岛。在制定行程时，究竟该以哪边做为重点着实困扰了我们一行人很久，7 天时间是绝对不可能将南北岛全部景色看一遍的。最终我们的选择是先飞到奥克兰停留一天，转天乘机飞南岛，游玩 4 天，再返回北岛，玩 2 天，回国。这趟计划只将北岛的霍比屯作为与《魔戒》相关的风景地列入其中，因为实际上除了霍比屯是专门为拍摄电影搭建的取景地外，其余像是瑞文戴尔、艾辛格等地，基本都是在国家公园中取景再加上后期特效处理而成的，个人觉得特意前去一看的价值并不算大。另外北岛的其他景区，诸如怀托摩萤火虫洞、陶波湖、库克海峡等地，也因为时间有限而被舍弃了，只能期望于下次再补完了吧。

▲矗立在奥克兰国际机场内的巨大矮人雕像。

8月30日 奥克兰

8月30日当地时间10点，飞机准时降落到奥克兰机场，老妹和《最动漫》前编辑黑子同学早已等待多时，一行人决定先去旅店稍作休息。我们预定的是一家邻近机场的汽车旅馆。不过虽说是邻近，但也有个十来公里的路程。大概是受了不少美剧影响，我一直以为汽车旅馆就跟中国的招待所没啥区别，但实际上远比我想象得要好太多。在机场时我们打电话到旅馆询问坐什么车能抵达，旅店老板二话不说直接就开了辆客车来接我们。进入旅馆的房间，环境绝对不亚于国内的四星级酒店，宽敞的房间、松软的双人床、全套厨房用具、冬天必备的暖气和电热毯，一应俱全。可能有读者会问，为什么会有厨房用具？因为新西兰崇尚旅行时也要自己做饭而不是在餐馆解决，所以无论大小酒店，哪怕是背包客之家，都会为住客提供全套的厨具备用。如果你只居住一天的话，使用过的厨具也可以不用清洗，留给酒店人员打扫即可。不过新西兰的所有酒店也不会提供给旅客任何牙刷牙膏拖鞋等洗漱用品，所以大家如果要去新西兰旅游的话，这些用品一定要提前准备好哦。

第一天没有安排什么行程，基本就是由妹夫开车带我们在奥克兰市内闲逛。作为新西兰曾经的首都和最大的城市，奥克兰与电影中常见的英国城市非常相似，市中心是繁华的商业区，居住区则均匀地分布在四周的山坡上。奥克兰拥有140万的人口，人口密度很低，所以市内几乎是见不到什么高楼大厦的，哪怕是商业区，也是以2、3层楼为主，偶尔会有5、6层楼高的写字楼矗立其中，而在居住区,就全部都是独门独院的小别墅了。奥克兰又被称为“帆之都”，因为有着绵延的海岸线，帆船运动可说是这里中产阶级的一项主要娱乐活动，经济水平富足的人会直接在港口租用一块场地停放自家帆船，也有不少人直接将帆船放置在自家的院落中，如要出游就将帆船挂在车后拖至海边。据说，甚至连房子都是可以这样被拖走的，不过只有在凌晨以后才有机会见到如此奇葩的景象。

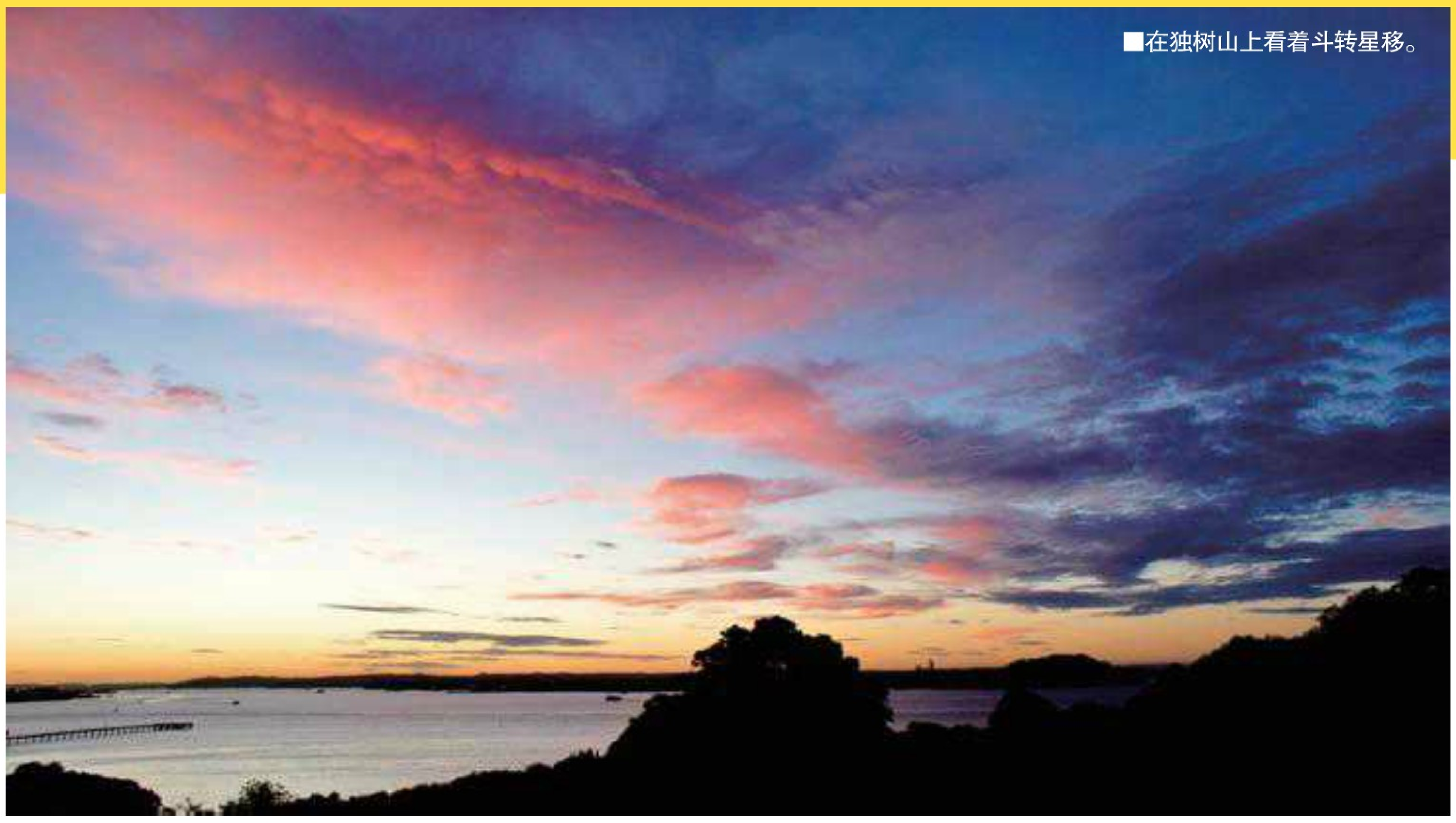
在老妹家小憩时，耳畔传来了敲打玻璃的声音。我扭头看去，却没见人影，再定睛一看，敲窗的居然是——一只鸭子，当然不是普通的家鸭，而是新西兰潜鸭。老妹笑着说，这只鸭子经常在附近闲逛，有次她善心大发喂了鸭子一片面包，从此之后这位鸭子同志便每天定时定点前来敲窗索食，风雨无阻。居民区有鸭子闲逛本已是不可思议了，更令我惊讶的是这只鸭子每天出入华人社区居然还没被炖了……老妹解释说随便吃野鸭（或其他野生动物）是违法的，或许你偷偷抓一只不会被人发现，但是处理鸭子时会产生诸如鸭毛等废物，丢弃后如果被邻居发现就会立刻报警，之后等待着你的，少则是几千纽币的罚金，多则就要去吃牢饭了。如此重罚是因为新西兰的生态链原本就很脆弱，经不起肆意破坏，但他们又很崇尚人与动物间的共存关系，不会为了保护某一物种而将它们圈禁起来，只能通过法律来约束居民的行为。

▲奥克兰街景。

▲鸭子湖的风景虽美，但走在路上动不动就会踩到禽类大便这一点实在是有点……

除了居住区会时不时看到野鸭出没外，奥克兰还有一处名为“Western Sprjng”的开放式公园，华人喜欢称它为“鸭子湖”。在这座公园中，几千只野鸭、野鸽、天鹅和睦共存，没有铁栅栏将它们圈禁，也没有人会来捕捉它们。来到此处的游客都会随身携带一袋面包，这些鸭子和鹅们也充分展现出了“有奶便是娘”的高贵品格，从看见你手里有面包的那一刻起便坚定不移地跟随

▲如果一定要形容一下鸭子湖的这些禽类，那么有个词非常合适——活土匪。



■在独树山上看着斗转星移。

在你左右，前呼后拥宛如皇帝的亲卫队。稍有不留神，手中的面包还会被偷偷夺走，叫人哭笑不得。此处的禽类的食物来源全部都是游客，但它们各个长得都是体肥膘满、毛色油光水滑，足可见伙食之充足。温暖的午后，漫步在鸭子湖的小径上，垂柳拂过肩头，看着湖面上鸭鹅追逐嬉戏，水面下河鳗优雅地游过，怡然自得。

傍晚时分，驱车登上由死火山形成的公园——独树山山顶，奥克兰市360 度全景一览无遗。向左看火红的余辉点燃着晚霞，向右看却已是暮色黯然繁星可见，一时间叫人分辨不清是自己坐拥了这道美景，还是美景接纳了自己。

8月31日

奥克兰→基督城→特卡波

31 日一早 4 点钟，旅馆老板开车将我们一行人送回了机场。我们预定的是 6：10 飞往南岛的捷星航空公司航班，从北岛奥克兰飞到南岛基督城共需约为 1 个半小时。经常旅游的朋友们对捷星应该并不陌生，他们主推的就是廉价机票，在世界各国均有服务。廉价航空的优势自然是机票非常便宜，单人不到 80 纽币（约合 400 人民币），但行李需要单独收费，而且在飞机上也不会提供任何的饮食，好在旅途时间也不算长，一行人一上飞机就倒头便睡，时间倒也过得飞快。

被朝阳唤醒时，窗外已是一片泛着金光的碧蓝海洋，再过一会儿，画面又切换成了绵延起伏的南阿尔卑斯山脉。活了这么久第一次亲眼见到雪山，我的睡意顿时烟消云散，整张脸扒在机窗上贪婪地欣赏起来。山顶洁白的万年积雪被朝晖染成了甜美的橙粉色，远处的天空从深蓝过渡到浅蓝再到白色，最终与山顶的雪色融为一体，如梦似幻。

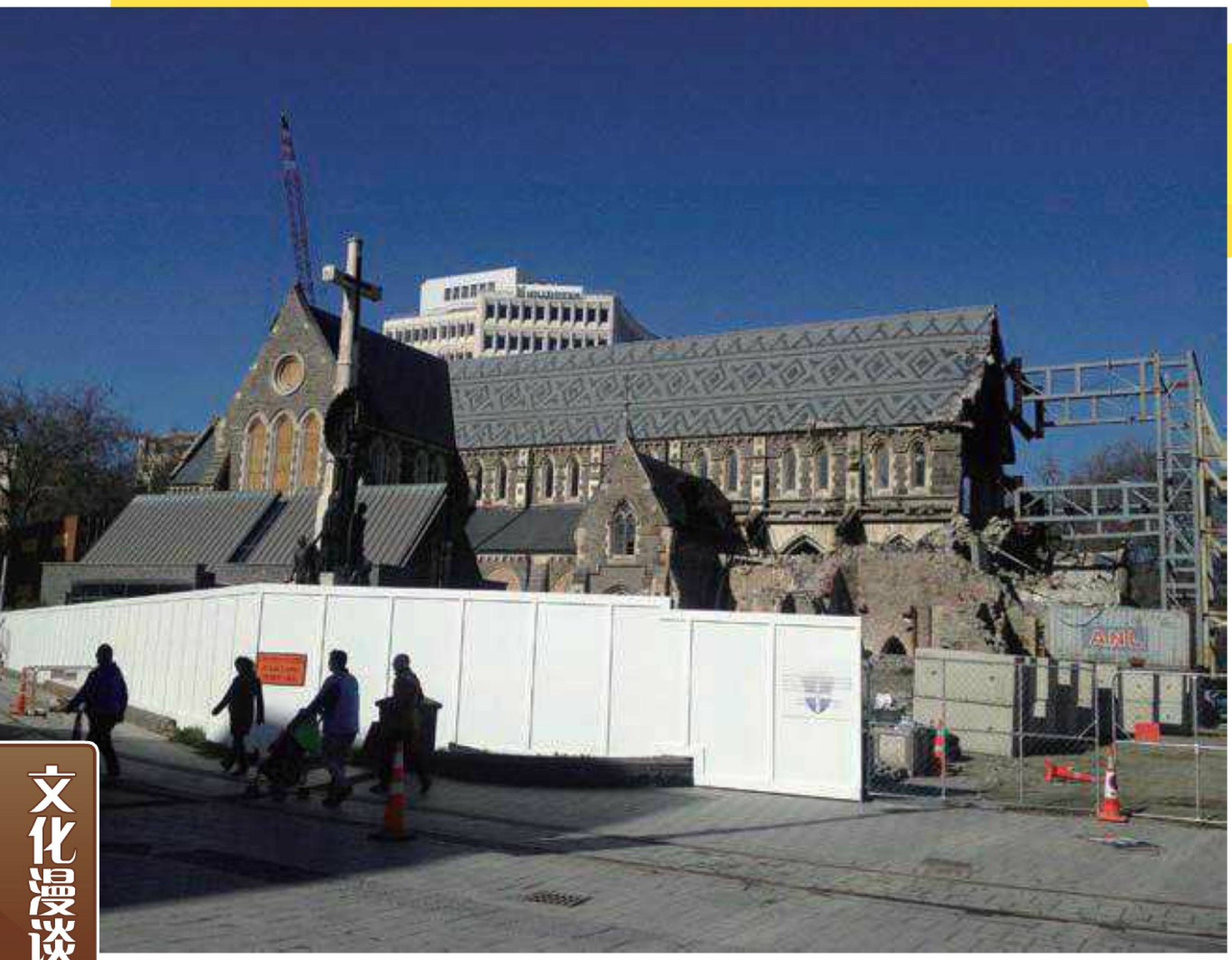
从飞机上往下看时，有着阳光这层“滤镜”的作用，让冰冷的雪山看上去都洋溢着无尽的暖意，也令我一时间忘记了此刻的新西兰还处在冬天这件事。但当我走出飞机舱，一股凛冽的寒风

▲当体验馆内的温度下降到零下 30 摄氏度时，三位男士已经明显开始受不了了……

▲别看这些车外形笨重，但也唯有它们才能在南极恶劣的自然条件下协助科学家完成一次次探索。

顿时把我原地冻成了冰棍。因为常年住在深圳，我几乎没有任何适合冬天穿着的厚衣服，这次来新西兰也只带了两件长袖外衣和一条围巾，连脚下穿的鞋都是最普通的单鞋。假如天气晴好的话，穿得单薄点倒也抗得过去，但我们刚抵达基督城时，还正下着小雪，地面温度只有 -2℃，我这身装备连 5 分钟都坚持不了。一不做二不休，果断冲进了机场免税店购入了一双 UGG 靴，这才有稍微活过来的感觉。

整顿好了准备，接下来就是去办理租车手续啦！虽然我只去过日本和新西兰，但感觉这两个国家的交通简直是两大极端，日本的交通非常便利，你可以乘坐电车抵达任何一个地方，而新西兰由于人口稀少，交通也是马马虎虎，机场没有巴士站、路边的巴士站没有车牌、火车站一天也只有几辆车经过，所以通常来说游客都会选择租车自驾游这一形式。租车业务可以提前在网上申请好，然后直接到柜台提车即可。虽然新西兰采



▲因为修复费用高达 1 亿纽币，当地政府已决定将教堂拆除。

▶基督城空无一人的街道。

用的是右侧驾驶的交通法规，但中国驾照只要办理一个翻译件就能直接在新西兰使用，非常便捷。当然出于安全角度考虑，还是提前阅读一下新西兰的交规比较好，虽然撞车的概率极低（因为车也很少）。办理好手续后工作人员会交给你车钥匙和车载 GPS，然后就直接到广场开车走人。车载 GPS 需要花钱租用，功能很是齐全，除了支持全中文语音提示外，几乎所有的风景名胜地点都已收入收藏夹中，对游客来说是极其方便的。还车时也只需将车开到指定地点，然后把钥匙交给租车点的工作人员，他们会简单询问一下车的状态，比如还剩多少油、有没有剐蹭情况，照实回答就行，他们并不会到车前进行检查。但这并不意味着可以说谎瞒报车损，因为在租车时是绑定信用卡的，之后工作人员假如查验到车辆损伤超过保险理赔范畴，那么对不起，就等着信用卡被扣款吧。

基督城的第一个目的地是国际南极中心，在南极探险史上，基督城一直扮演着非常重要的门户型角色，它的国际机场是新西兰、意大利及美国南极计划的主要基地，而位于机场旁边的国际南极中心则收藏了大量南极探险用设备，并可以让游客参与南极相关的体验活动以及欣赏超萌无比的蓝企鹅。其中有两个参与项目最值得大家一试，一是“室内冰雪体验”，只有穿上全套防御服装才能踏入温度 –18℃的体验馆，体验活动开始后，馆内就会由机器模拟制造出极地风暴的效果，在风雪交加的短短十分钟内，温度会由 –18℃骤降至 40℃，连睁开眼都非常困难，不少游客都因为坚持不住而中途落荒而逃呢。另一个参与项目是乘坐“Hagglund”雪地车体验在各种地形上前进，既有 60 度倾斜的高坡、也有 1 米深的水塘、还有半米宽的裂缝等等，这款雪地车与美国和新西兰南极研究人员在南极使用的车属于同一型号，只在车内部稍作修改以便为游客提供较为舒适的体验，在南极恶劣的地形下，也只有如此笨重的家伙才能支撑着人类的探索事业艰难前行吧，至于神马“如履平地”大家还是别想了，不系安全带的话人都能飞出去，系了安全带也只会让屁股更疼而已。

揉着震麻了的屁屁，我们驱车前往位于市中心闲逛。2011 年 2 月 22 日发生在基督城附近的 6.3 级地震对这座城市造成了巨大的损失，尽管震级并不算高，但发生在繁忙的平日下午，并且震源距离地面很近，伤亡反倒是比 2010 年 9 月发生的里氏 7.4 地震惨烈得多。许多地标建筑物在这次的地震中倒塌，包括著名的基督城大教堂。这座有着百年历史的大教堂在这次地震中尖塔部分完全被毁，塔楼仅残存一半，建筑结构严重受损，考虑到经费及危险度政府已决定停止修复，我们也只能远远地望着教堂残骸叹息不已了。一同遭受重创的，还有教堂周边的街区，原

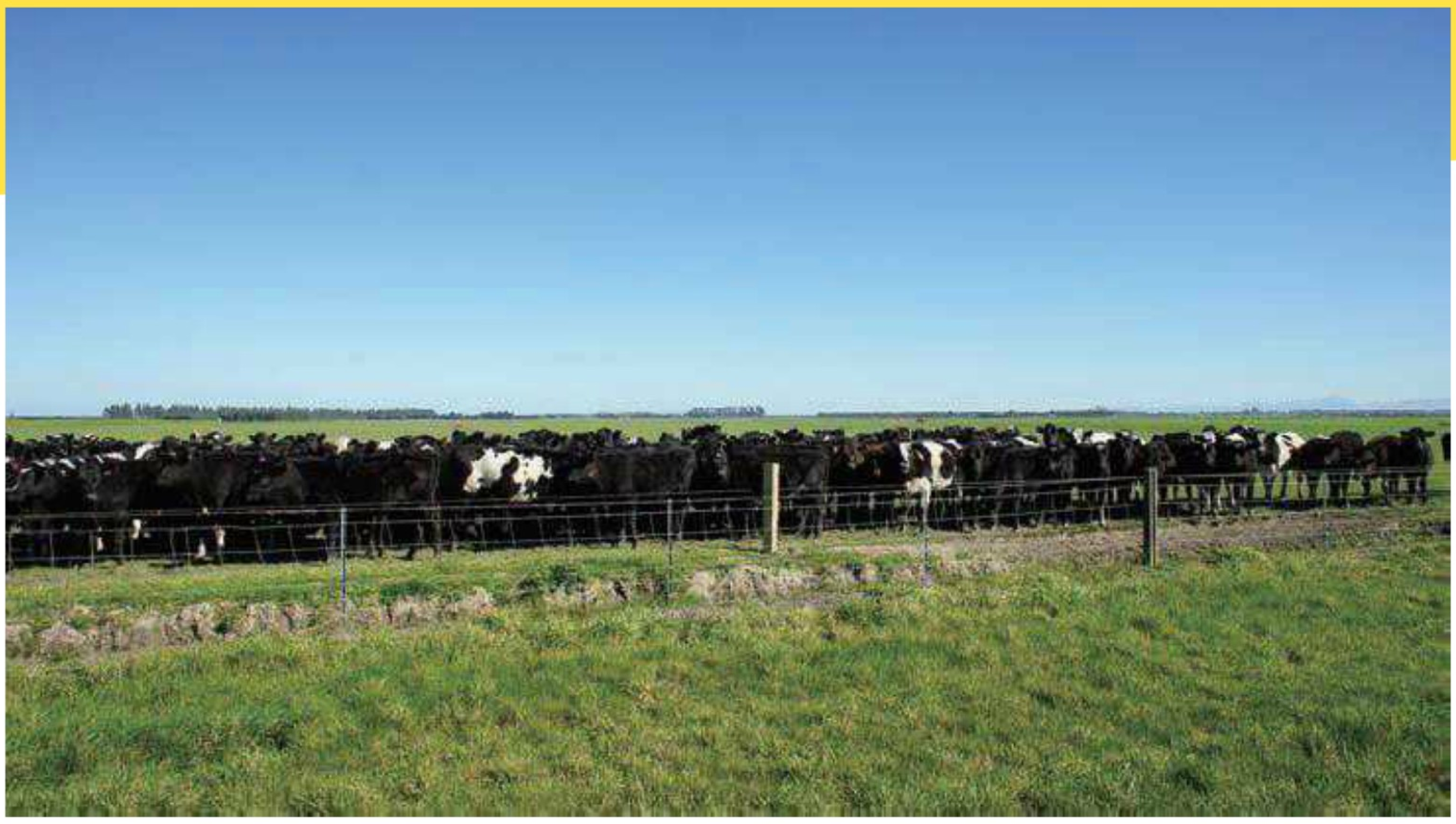
▲这个牌子的汽水是可口可乐公司仅在新西兰发售的，凡是喝过的同学均表示味道有点像……厕所清新剂。

▲常住新西兰的话，我觉得我会饿死（不过也有便宜的番茄罐头哦，好像我自从 10 岁以后就再也没吃过番茄罐头这种东西了……）。

本这里曾是基督城的市中心、最繁华的经济带，而现在却已是一片荒凉，空旷的街道上鲜有人烟，寒风卷起枯黄的落叶漫空飞舞，四周的店铺也全是歇业的状态，透过橱窗望进去凌乱不堪，活脱脱就是末世余生的景象。这座城市的重建速度真的不算快，大概和建筑工人很少有着直接关系吧？施工现场见不到大建特建的场面，中午时分工人们都悠闲地坐在工地旁聊天喝着咖啡，看来想要看到完全复兴的基督城，估计至少还要再等上 5 年。

因为下午还要开 250 公里前往特卡波湖，所以我们没有将时间浪费在觅食上，而是直接找了家大型超市购买熟食解决。这家名为 Pak'nSave 的大型连锁超市是新西兰本土最廉价的超市，商品完全采用的是仓储式管理，收银也采用的是全自助式，客人将商品逐一扫过条形码后插入信用卡或直接用现金结算，只有少数工作人员会从旁协助。虽说是廉价超市，但价格相比国内还是要贵上数倍的，比如最令我震惊不已的是一公斤西红柿居然要 12.89 纽币（约合 60 块人民币）！相反一公斤牛肉馅也才只要 9 纽币而已，看来要在资本主义国家做个素食主义者还真不是件易事。

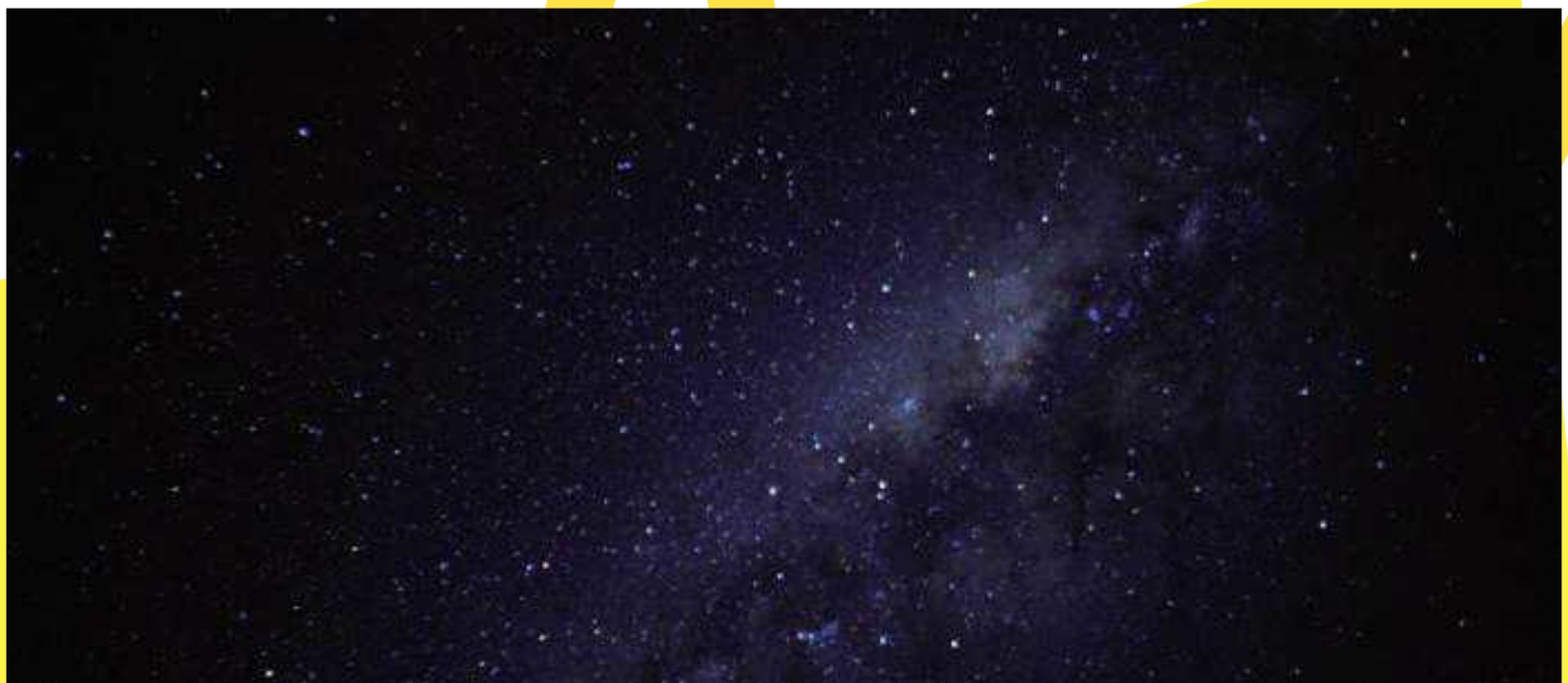
在车上囫囵吞枣用面包和烤鸡填饱肚子后，众人就向着特卡波小镇出发了。特卡波镇是本次新西兰之旅中我强烈要求必须要去的一个地方，原因只有一个：这里拥有世界上最美丽的星空。随着工业科技的高速发展，我们在生活越来越便捷的同时也距离自然越来越远。依稀记得小时候的夏夜，搬上一张藤条的躺椅躺在奶奶家的天台上，眼前便是北斗七星烁烁生辉。长大之后，却别说是北斗七星，连普通的星星都已难寻。我虽然不太懂天文知识，却对星空有着难以言表的憧憬，也曾无数次幻想过沉醉于特卡波的星空下，但真正亲眼看到这片星空的那一刻，还是被震撼得丧失了言语功能。壮美的银河横跨特卡波的上空，将漆黑的夜空一分为二，银河四周散落着大大小小成千上万的星星，宛如是上帝无心中撒下的碎钻群。不远处的南十字星座为这片绝美的星空平添上了几分圣洁的气息，置身于如此纯粹、纯净得恐怖的星空下，会让人深刻地认识到自己是何等的渺小无能，我们的那点傲慢与自负在宇宙面前是何等的不堪一击，脑海中似乎是被彻底放空，但又同时涌入了许许多多的感悟，仿佛它们是来自于上帝的私语。



▲新西兰的放牧很有意思，一般牧场主都拥有多块牧场，这块吃秃了就赶去另一块草皮继续吃，所有的牲畜吃的永远都是天然无污染的牧草。

特卡波为了能保持如此纯洁的星空，从 1981 年开始就在不断做出努力。这个小镇除了旅客外，常住人口只有 320 余人，居民住宅之间的距离相隔很远，路灯采用的是不会向四周散射的光源，无人居住的地方干脆就没有设置任何照明设施，尽一切可能减少光污染的扩散，才能保留住漆黑的夜晚。我们入驻的三河旅馆位于特卡波湖的南岸，由一对中年夫妇开办，虽然只有 4 间客房但是环境很是舒适，其中有两间客房正面对特卡波湖，拉开玻璃门映入眼帘的就是湛蓝的湖水与洁白的雪山，另外两间客房组成一套小别墅，厨房设备一应俱全，适合家庭聚餐。老板人很亲切，我们询问哪里有超市时他详细地向我们说明了路线以及哪个超市的价格更便宜。转天早晨 6 点，其他小伙伴还在休息，我已按耐不住心情爬起床来看日出，同样遇到了早起的老板，我用蹩脚的英语和他聊了几句，还被他称赞是个懂得享受的人，没有错过如此美丽的早晨。感觉上特卡波的居民们完全顺应了自然的规律来生活，日出而作日落而息，9 点之后还在外活动的只有我们游客了。这种悠然自得的生活方式塑造了当地居民谦和温柔的性格，和他们交谈同样也是一种享受。不过老实说，这样子的生活让我们这些忙碌的白领偶尔过上几天还不错，但要一直这样超脱凡世却也真心受不了……

▲土肥圆的新西兰土猫，召之即来，完全不怕生。



▲第一次拍到银河，虽然因为镜头等限制没能将银河完整拍下，仍令我激动不已。

◀在名为梅思文的小镇上休息，老板端来的咖啡上有新西兰国花银蕨的拉花图案。

9月1日 特卡波→皇后镇

临行前，三河旅馆的老板一家（老板、老板娘、还有一只狗）特意出来与我们道别，反复告诉我们一定要去旁边的约翰山走一趟，在那里可以看到特卡波湖的全景。其实 31 号晚上我们就打算开车上约翰山去看星空，但开到山下却发现山路已被封，原来过了下午 5 点之后这里就不允许私家车上山了，要想上山观星就只能参加当地的一个付费旅游团，个人觉得不是太值。当然白天的时候，私家车是可以随便开上山的，山路蜿蜒曲折，经常会出现需要大幅转弯的车道，而且山路旁也没有什么护栏，开车的同志必须精神高度集中才行。虽然我不是开车的人，但因为有恐高症，坐在车中看着海拔一点点升高，还是不由得惊出一身冷汗。但在来到山顶后，便会觉得之前的胆战心惊全部都是值得的，下车的那一瞬间，我顿时就明白了为什么有人会说“上帝按照新西兰的样子创造了天堂”，是的，这里不是最接近天堂的地方，这里就是天堂。因为特卡波湖底有着一种特有的青绿色岩石，使得整个湖面呈现出一种极为梦幻的翠蓝色，没有耀眼的波光闪动，静谧得如同一位在神的怀抱中沉睡的少女。空中的白云与远处的雪山倒影在湖水之中，化为少女发髻上的装饰，简洁却不失高雅。在约翰山的山顶上，有两类建筑，一是由坎特伯雷大学开设的天文台，二是一座玻璃咖啡馆。我很佩服当地人的做法，他们可以为了保护星空宁愿舍弃生活的便捷，却也懂得如何去享受上帝赋予自己的这片瑰宝。这座咖啡馆的结构很简单，三面均为玻璃，游客可以坐在咖啡馆内一边品尝香浓的咖啡一边环顾四周的美景，也可以坐在室外的石凳上享受着从雪山上刮来的清风。山顶的游客很多，却几乎听不到任何吵闹喧嚣，大家似乎都不愿去打破这份宁静，只有不断传来的快门声在记

▲这种颜色的湖水可说是新西兰的一大特色了，仿佛是在湖中倒入了牛奶一般。

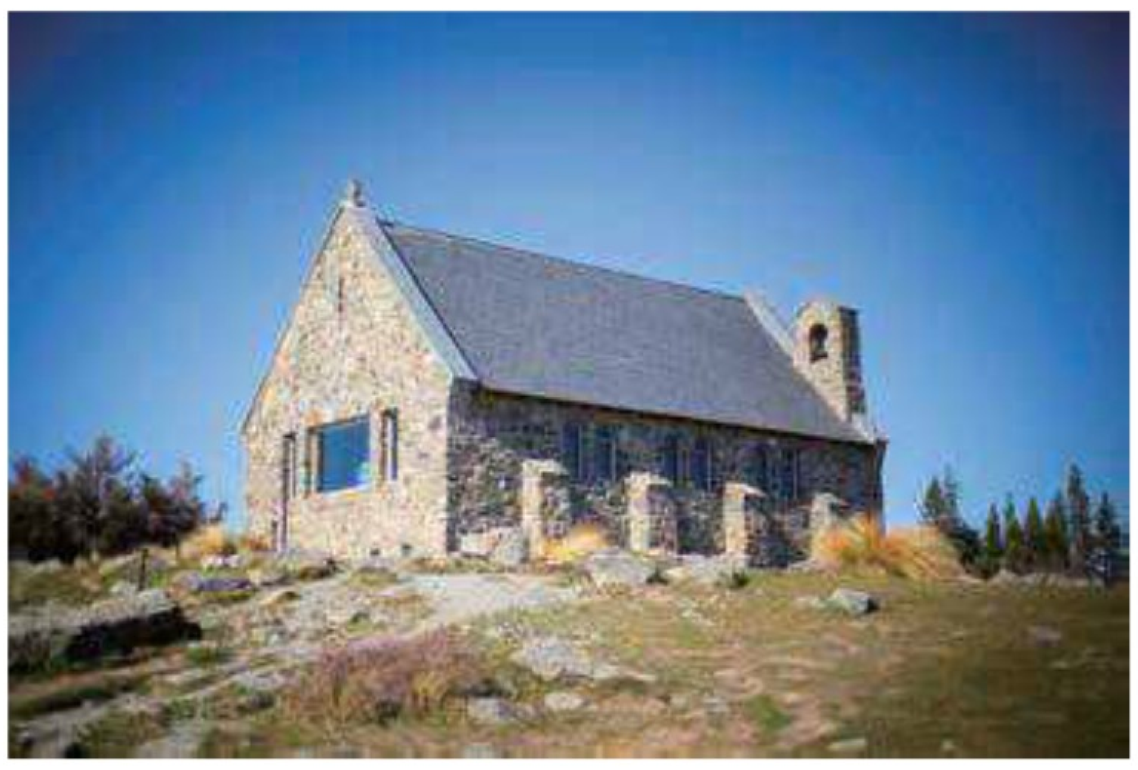
▲“迷宫世界”的洗手间也是一道“靓丽”的风景线。

■特卡波湖边的沙子在朝阳下反射着金光。

■三河旅馆的招牌，我们就住在后面的房间。

■站在约翰山上环视特卡波湖，你会觉得自己得到了神的眷顾。

▲这家糖果店仿佛是从童话中走出来的一样。



▲好牧人教堂静静地矗立在特卡波湖畔，守望着这片瑰宝之地。

录着一个个稍纵即逝的瞬间。

离开约翰山后，我们前往另一个特卡波地标建筑——好牧人教堂。好牧人教堂由著名建筑师本杰明·伍尔菲尔德·芒福德于 1935 年建造，是一座矗立在特卡波湖畔、由石块搭建而成的简易教堂，据说是为了纪念一只带领当年的拓荒者寻找到这片宝地的牧羊犬而设立的。教堂内部结构简单，前方的窗户正对着美丽的特卡波湖，窗台上矗立着一支十字架，无论从哪个角度望出去，十字架总会位于画面中央，这也是当地居民们对上帝表达敬意的一种形式。

虽然对特卡波恋恋不舍，但我们必须要按照预定计划于中午前离开特卡波，驱车前往皇后镇。其实像特卡波这样的地方，完全值得在此住上一周时间来好好享受，只怪我们预估不足，只能心怀遗憾地上路了。从特卡波开到皇后镇，路程长达 275 公里，沿途会路过一个名为“迷宫世界”的主题公园，于是我们将此处作为一个中途休息点来放松一下。迷宫世界位于小镇瓦纳卡旁，是一座以视觉错觉为主题的人造景观乐园。来到“迷宫世界”门口，首先看到的就是一座倾斜将近 60 度的塔楼，游客可以利用景深差拍出诸如手推塔楼等一系列“中二”风格的照片。园内分为两个部分，一个是室内的奇妙体验馆，里面有着众多利用视觉差设计的装置，比如“大小屋”是利用方格透视让两个人分别变成巨人和豆丁，还有一个房间实际已倾斜了 53 度，但游客在房间内只会觉得为何明明站在平地上却不由自主地想往后退；室外体验部分则是一个巨大的露天迷宫，要求游客必须按照一定顺序抵达各个塔楼才算成功，虽然占地面积不大但要找到出口却并非易事，我们走了一个多小时才找到第一个塔楼，眼见着太阳已经开始西沉，众人一合计决定还是闪人吧 orz。

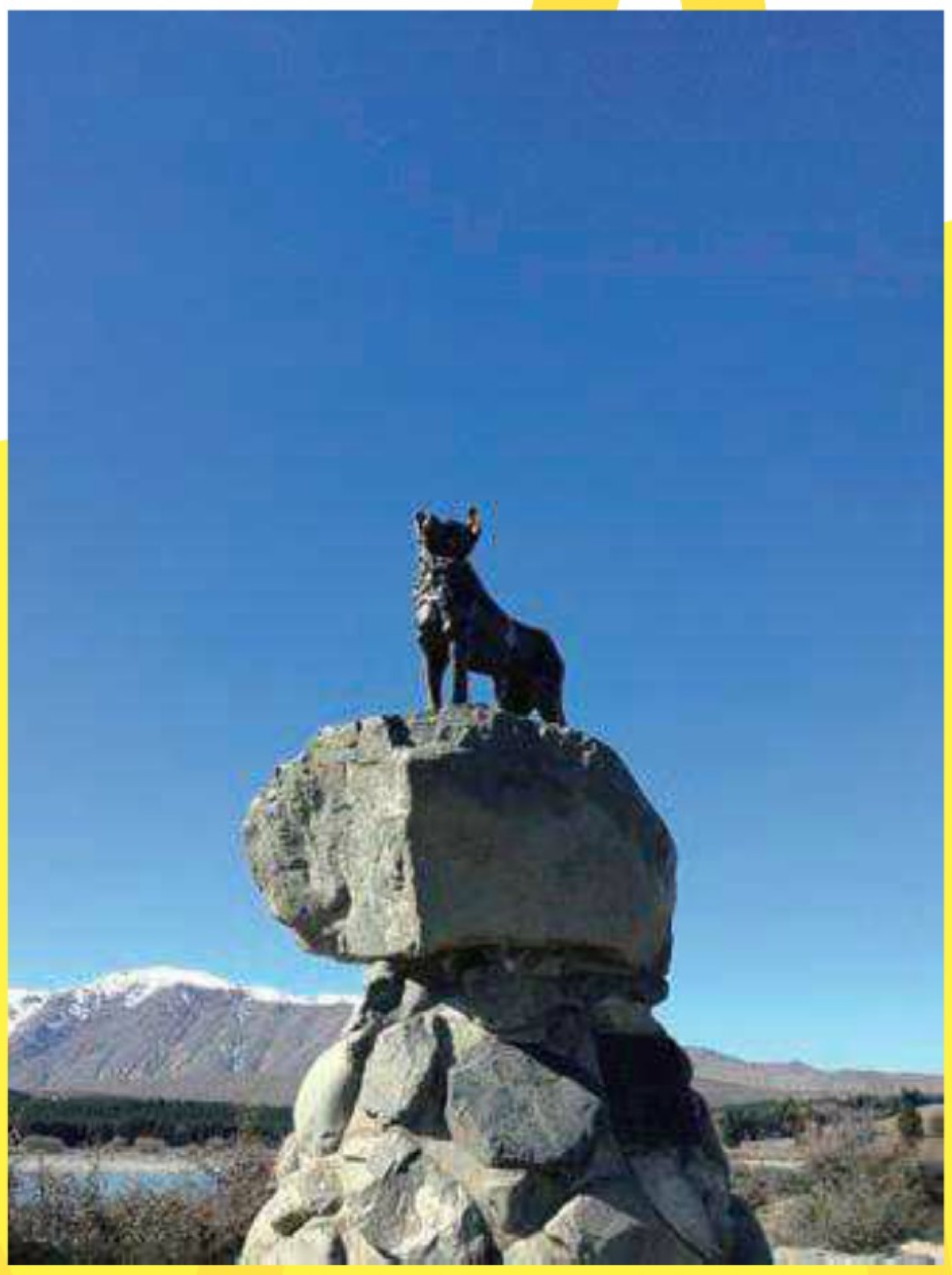
接下来的行程证明我们的决定非常正确，因为从特卡波前往皇后镇这一路基本都是走山路，新西兰的山路修建得很奇妙，经常是这一段山路的两旁都是放羊的牧场，让你误以为是在地面，可是拐过下一个弯道，一侧却突然变成了垂直的悬崖峭壁，叫人不由得倒吸一口冷气。更绝的是，他们在修路时完全知道哪里的景色会让旅客驻足，甚至特意在路边开辟出一块小停车场，为的就是能让旅客们能下车拍照，沿途也时不时地会看到高速路旁有摄影师支着三脚架取景的身影。

要进入皇后镇，最后必须经过皇冠山的山脉车道，这里是不折不扣的发卡弯。所谓的发卡弯，指的是转弯的角度都接近 180 度的车道，限速仅为 15 公里。我们负责开车的几位兄弟虽然《GT 赛车》玩得很油，但却没有真枪实弹的经验，开的时候都是手脚发软，坐在后排的姑娘们亦是惨叫声不绝于耳。下山后大家一同感叹幸亏是赶在太阳落山前走完了这段危险指数极高的山道，否则恐怕还真有可能命丧于此呢。

入驻皇后镇的酒店后已是晚上 8 点，无所事事的我们决定先到市中心去逛一逛。不过新西兰不同于国内，很多商店入夜后就打烊了，即便是市中心大多数商店也已关门，只有酒吧和极少数店铺还在营业。在一家专门出售糖果的店铺中，我们找到了《超级马里奥》和《吃豆人》主题的糖果，这是我们来新西兰这数天来第一次见到与游戏相关的商品，一时兴奋不禁买了很多。

▲正所谓人不中二枉少年……

▲如此美景也不过只是小镇上的日常。



▲在好牧人教堂的旁边，还有为纪念当年发现这片宝地的那只牧羊犬的雕像。

▲马里奥和碧奇公主的唇膏？错，只是唇膏造型的糖果而已。

■差不多有我的脸那么大的汉堡包,2 个人吃都会撑着。

■虽然几经大修,厄恩斯劳蒸汽船仍坚持在工作岗位上。

■这只蜥蜴大概不幸被哪位猎人断了尾……

■靠近乘坐天空缆车 Skyline 的地方有一处墓地，怀着敬畏的心情在里面走了一圈，拍下了极具艺术价值的墓碑照片。

■在山顶的开放平台上和皇后镇美丽的夜景合影留念。

■栖息中的海鸥，完全不怕人。

■宁静的午后。

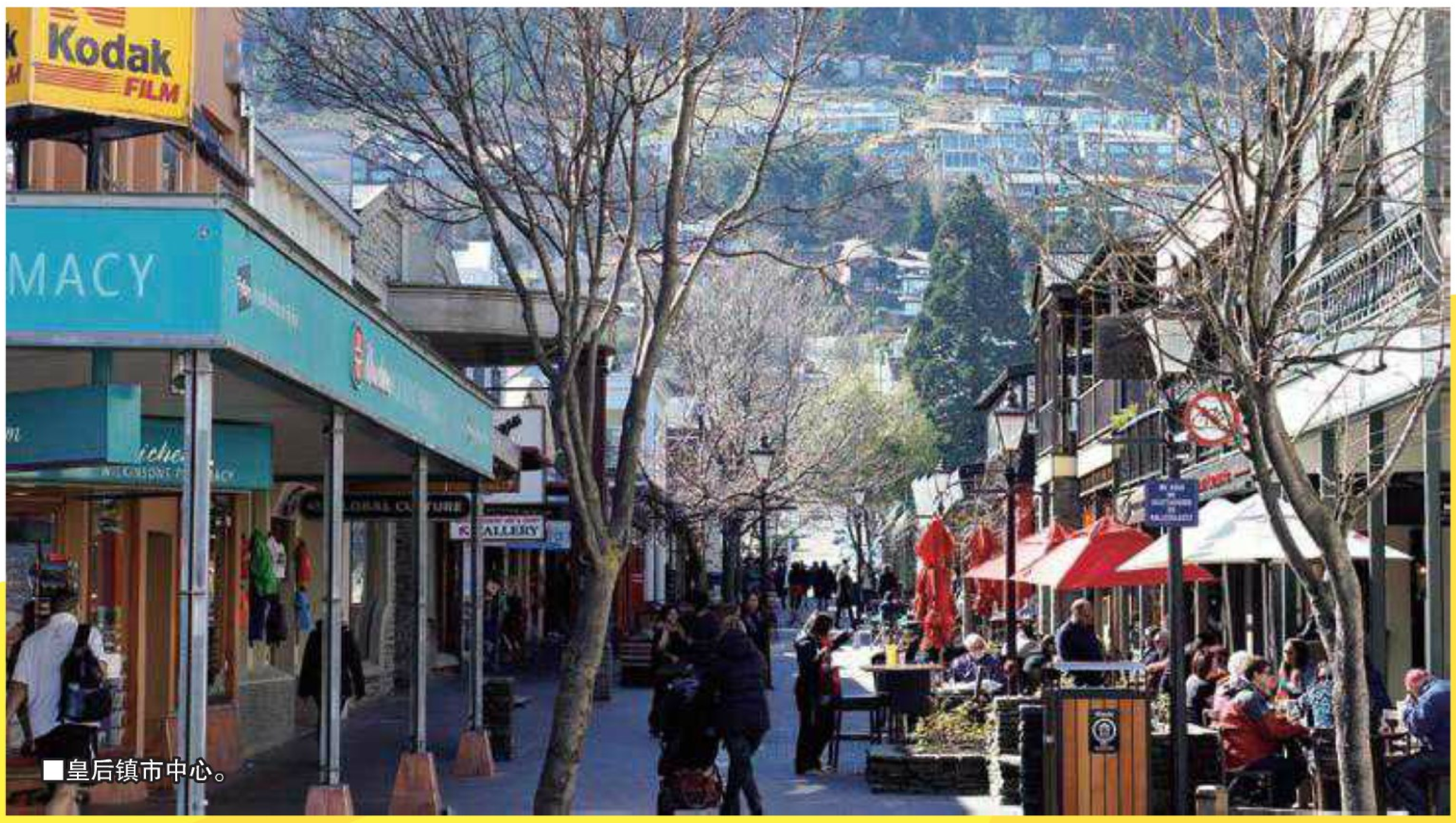
9月2日 皇后镇

皇后镇是新西兰南岛的旅游度假地，它环绕着 S 型的瓦卡蒂普湖建造，依山傍水、景色变幻万千，不但风景美若仙境，众多的娱乐项目也足够让游客享受很久。9 月 2 日一整天的活动都是在皇后镇内进行的，首先是早上 10 点，3 位男同学要去玩高空跳伞。这是当地一家旅游公司 NZONE 开设的极限运动项目，乘坐小型飞机爬升至 15000 英尺的高空，俯览这座高山胜地的壮丽风光，尽览皑皑的雪山和晶莹蔚蓝的湖水，然后和教练一同跳下，中途会体验到 55 米 / 秒的 1 分钟自由落体和 5 分钟的伞降过程，并且全程都会有摄影师跟拍，用照片和视频记录下这次刻骨铭心的冒险。在跳伞基地的墙壁上写有这样一段话：Be brave. Even if you're not, pretend to be. No one can tell the difference. 这是出自美国畅销书作家杰克逊·布朗的一句箴言，意思是“要勇敢。即使你不是勇敢的人，也要装出勇敢的样子，没有人能辨别真假。”无论是多么勇敢的人，第一次从如此之高的空中跳下都是需要一份必死的决心的。顺便一提的是，在跳伞基地的周边店中，不但可以买到各种纪念 T 恤，还能买到…内裤…，理由嘛，呵呵，你懂的。

我们女孩子当然是不愿参加这么刺激的项目的，于是趁着男生们跳伞的功夫便到瓦卡蒂普湖畔漫步散心。我们居住的酒店邻近瓦卡蒂普湖，跨过一条林荫小道，走下松散的土坡就直接来到了湖岸边。虽然比邻大型酒店，但湖边却鲜少有游客往来，坐在此处小憩的一个多小时内，只有不远处有位爷爷一直在钓鱼而已。湖水清澈见底，时不时能见到几十厘米长的鱼儿在水面上打出漂亮的水花，耳畔传来的只有水浪拍打石头时的哗哗声和清脆的鸟鸣，所谓的世外桃源也不过如此吧。

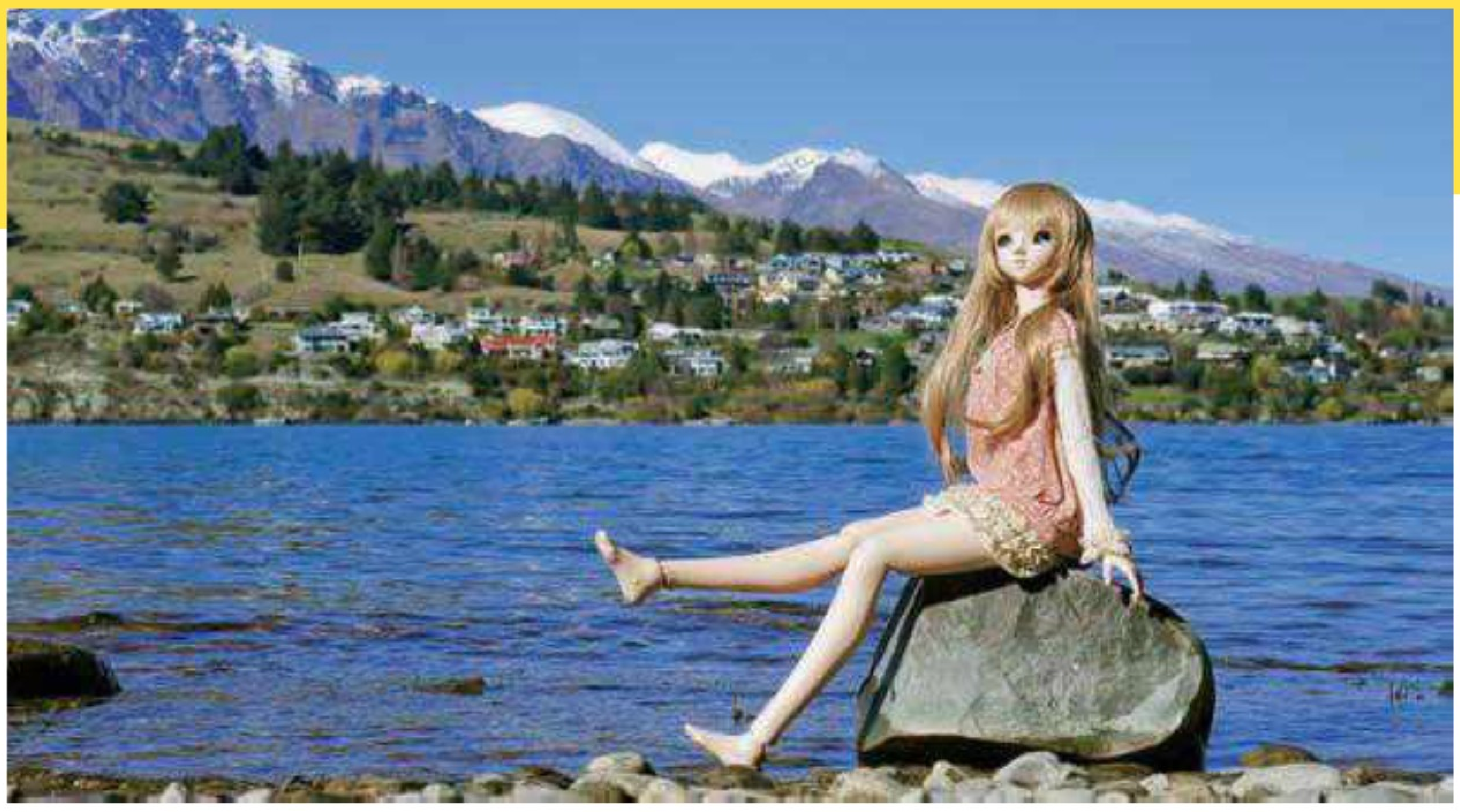
中午，跳伞的男生们回到了酒店，于是我们转战下一个目的地——厄恩斯劳蒸汽船。这艘蒸汽船诞生于 1912 年,与著名的铁达尼克号同岁，也是目前南半球惟一一艘还在航行的燃煤蒸汽游船。过去这艘蒸汽船的任务是负责运送牛羊，但现在已作为瓦卡蒂普湖上的一项重要旅游项目，每日往返于市中心和瓦尔特峰高原牧场。游客们登船后不但能欣赏到瓦卡蒂普湖优美的湖光风景，还能下到操作间观看蒸汽船是如何运作的。因为是以燃煤为动力运作的，船上的巨大烟囱时刻都在冒出滚滚黑烟，同行的伙伴戏称这大概是皇后镇的惟一污染源了。的确，这几年也有不少皇后镇居民抗议蒸汽船的污染问题，要求将其停运，但是厄恩斯劳蒸汽船的历史意义重大，仍有存在的价值，更何况作为一艘年过百岁的蒸汽船，留给它的时间原本也已不多了，何不让它工作至生命的最后一刻呢?

不知有没有读者发现，新西兰的湖泊名字都很独特，比如特卡波湖（tekapo）、瓦卡蒂普湖（Wakatipu），音节很分明，一看就不是英语。是的，新西兰绝大多数湖泊的名字都是由当地土著毛利人起的，Wakatipu 在毛利语中意为“沉睡的巨人”，这里还有一段关于瓦卡蒂普湖的传说：相传古代时有一位巨人掠走了酋长的爱女，



■皇后镇市中心。

▲ Be brave. Even if you're not, pretend to be.



▲在瓦卡蒂普湖边为“女儿”拍张戏水的照片吧~

与酋长爱女相恋的勇者 Matakauri 便趁着巨人入睡时一把火烧毁了他的床，无法动弹的巨人化为了瓦卡蒂普湖，而瓦卡蒂普湖每 5 分钟一次的潮汐则被比作是巨人心脏在跳动。

皇后镇的生活概括成三个词就是：优雅、悠闲、悠然。这里将所有的尘世喧哗隔绝在外，时光纯粹得如同头顶的蓝天和瓦卡蒂普湖的湖水。住在这里的两天，最能让人体会到什么才是“生活”，湖边的沙滩上，游客与鸟类互不干扰地嬉戏；碧绿的草地上，青年们享受着足球带来的乐趣，时不时地，还会有一两只狗狗乱入其中；耳畔传来管风琴的乐声，扭头望去，一位艺人正在岸边专注地弹奏着；在他的身旁，还有一些年轻的艺术家在出售自己的作品，没有吵闹的叫卖与讨价还价，买卖之间一切全凭缘分二字。皇后镇用它的博爱接纳着每一位来此观光的游客，哪怕是不参加任何需要付费的旅游项目，仅仅是在湖边坐上一下午，都会感到心满意足。

我们在皇后镇的最后一个旅游项目是前往山顶的自主餐厅享用海鲜大餐，而要前往山顶，首先是要乘坐天空缆车 Skyline。乘坐缆车时正是黄昏时分，皇后镇的市中心已经开始亮起了路灯，随着海拔的递增，天空的颜色也在由深蓝逐渐向橙红递变，远处的雪山峰间隐约可见褪去的夕阳，壮美得令人不忍错目。脚下是陡峭的崖壁，上面种植的都是几十米高的杉树，偶尔在石壁上还能看到山羊矫健的身影，真是好奇它们是如何爬到如此高的山崖上来的。山顶餐厅的自助餐价格不菲，一人差不多就要 400 人民币左右，酒水还要另外收钱。但是可以欣赏到皇后镇的夜景，海鲜的分量十足，口感也相当不错，一口气连吃了十几只大虾和青口，无比满足。举起手中的酒杯，为皇后镇迷人的夜景干杯吧！

9月3日 皇后镇→达尼丁

如果说在特卡波湖的那一晚，我的灵魂被留在了那片星空之下，那么住在皇后镇的两天，就是连身体也都不愿离开了。所以当 9 月 3 日早晨我们办理好退房手续坐上汽车时，所有人都是一副欲生欲死的痛苦神情，如怨灵般不断呻吟着“我不要走、我不要醒来”之类不知所以的话，黑子同学不失时机地放起了电影《盗梦空间》里使用的唤醒音乐《不，我无怨无悔》，开车的兄弟随即调侃说，只有音乐还不够，要把车直直开进瓦卡蒂普湖中才能完成完整的“kick”过程，只不过真这么做的话，我们恐怕就真的要永远留在皇后镇了……

旅程不能因留恋而止步，我们继续向南前进，今天的终点站是南岛第二大城市、被誉为“新西兰的苏格兰城”的达尼丁。从皇后镇到达尼丁约为 280 公里，离开酒店时我们租的汽车终于燃油告急，急忙开到加油站补充燃料。但我们根本就没有在国外加油的经验，来到加油站后面对那一排排各个型号的油箱陷入了深深的困惑。此时，一辆开着 8 轮皮卡车、身型壮硕、手臂还有纹身的司机大叔从旁路过，见状主动向我们提供帮助指导，果然是人不可貌相。离开加油站时眼前还晃过了一辆痛车，主题是《哈尔的移动城堡》，但不同于日本和国内常见的打印痛车图案，这辆痛车上的图案完全是手绘上去的，风格近似于街头涂鸦，虽说算不上精美，却也别有一番风味。

去往达尼丁的路上会经过“水果之乡”克伦威尔，说是个“乡”，其实规模撑死只能算是个小镇而已，人口不过几千人。克伦威尔位于皇后镇到瓦纳卡的 6 号公路上，这里地处山谷，日照充裕，气候温暖，非常适合水果生长。在整个山

■克伦威尔的地标性建筑就是这座水果雕像。

▲水果超市内颇为壮观的钱墙。

■蓝天绿地粉花，一切颜色都是如此的纯粹。

■称拉那克城堡是 LOLITA 少女们的天堂也并不为过。

■就算是在新西兰，也是可以把照片拍出日式小清新的范儿哦。

■城堡内的回旋楼梯，漫步走上来仿佛会穿越一个时代。

谷中都种植满了各种果树以及成片的葡萄园，镇上也有专门出售水果的大型超市，为了方便游客们购买，基本都是打包成一公斤一袋的形式。说实话水果的卖相并不算好，比如苹果吧，形状大小都不均匀，而且上面还有磕伤什么的，但是口感却丝毫不逊于超市中的进口水果，爽脆甘甜回味无穷，而且价格也要比超市便宜得多，就像是新西兰留给我们的印象一般，外表虽不奢华，内在却充实饱满。除了水果外，还能买到当地住民自家晾晒的各色果干和鲜榨果汁，另外还有手工制作的水果冰淇淋也值得品尝。在超市的一角，有一面由各个国家纸币组成的“钱墙”，五颜六色的钱币全部来自于世界各国游客们的荷包，其中还有不少是印着“毛爷爷”头像哦，笑。于是我也忍不住打开钱包掏出一张五元钉在了墙上，一旁的老板娘见状不禁露出欣喜的笑容（哪里不太对？）……

亚历山德拉镇也是前往达尼丁的必经之地，在 19 世纪后期，达尼丁靠着采金一夜暴富之后，周边的小镇也都跟风开始了淘金热潮，亚历山德拉也是靠着这股热潮繁荣起来的小镇之一。不过现在，果树栽培和酿酒才是这座小镇的主要经济来源。我们原本没打算在亚历山德拉镇逗留，但开进这座小镇后却忍不住还是停下了脚步。亚历山德拉镇的街道两旁种满了桃树，9 月初正是桃花盛开的季节，远看宛如是成片的粉云覆盖在小镇上。地面上也被铺上了一层由飘落的桃花瓣组成的地毯，令人不忍心去踩踏。街心公园的碧绿草地上，身穿球服的孩子们正在进行激烈的球赛，场外家长们的欢呼声亦是不绝于耳，理想的生活状态也不过如此吧。

因为从皇后镇出发的时间很早，沿途没有耽误太多时间，所以下午 2 点我们就抵达了达尼丁的汽车酒店。而此时，陪伴我们数日的好天气也走到了尽头。一旦没有了阳光，当地气温立刻骤降至零度左右，加之又是狂风大作，众人皆被吹得面如菜色。但再差的天气也不能影响了旅游的心情，趁着时间尚早，我们决定前往位于奥塔哥半岛的拉那克城堡参观一番。

拉那克城堡是新西兰唯一的古堡，坐落在奥塔哥半岛绵延的群岭上，建成于 1876 年，是一座结合了新哥特式复兴主义风格与英国殖民时代风格于一身的城堡。通往城堡的高速公路修建在奥塔哥半岛的悬崖壁上，沿着悬崖路绕行向上攀升的过程中，奥塔哥半岛的壮美海景会如娇羞的新娘一般逐渐掀开面纱，尽管头顶的天空乌云密布，但在不远处的海面上空，阳光仍穿透了厚重的云层形成丁达尔现象，仿佛是通往天国的阶梯。

抵达位于山顶的拉那克城堡时已将近下午 4:30，这里 5 点之后就不再接待游客，留给我们的参观时间已经不多了。原本除了城堡本身，还有花园、花房等地可以参观，碍于时间有限，我们只在城堡内走了一遭。大概也是因为比较晚了的缘故，城堡内没有其他游客，负责接待我们的是一位酷似老执事模样的爷爷，但他并非是城堡内的导游，而是负责销售周边商品的工作人员。爷爷简单向我们介绍了城堡内的参观路线以及注意事项后就放任我们自由行动了。这座城堡在一百多年间经历了从兴盛到衰败再到复兴的过程，里面的家具、装饰品等都是当年城堡主人的遗物，展现了维多尼亚女王时代特有的奢华唯美，身为一个 LOLITA 文化爱好者，我在城堡内几乎是迈不动腿的状态，说是找到了“家”的感觉也并不为过，笑。除了一些极其贵重的物品是保管在玻璃罩内的之外，其他生活用品（比如油灯、书本等）都是直接摆放在外，允许游人触摸，不允许触碰的会在一旁竖起标识，一切全凭自觉。沿着狭窄的旋转楼梯还能攀爬到城堡的顶层天台，这里可以将奥塔哥半岛的海景尽收眼底。遐想一百多年前，银行家威廉・拉纳克也是在这里与爱妻伊莉莎・珍・盖斯欣赏着日出日落，百年后却已是物是人非，令人不禁唏嘘不已。

▲流逝的岁月没能带走油灯的光华。

▲ 1:1 复制的城堡钥匙，每把售价 17 纽币。

▲城堡内的其他周边商品也同样精巧非凡。

▲城堡花园中发现了《爱丽丝梦游仙境》中的兔子先生！

9月4日 达尼丁→基督城

达尼丁的第二天，天气变得更加糟糕，甚至开始下起了小雪。原本我们是打算前往名为“姜饼屋”的达尼丁火车站参观拍照，但最终还是屈服在了狂风之下，只在车站前拍了几张照片就跑路了。不过回国查阅资料后我又很后悔没能进去一探究竟，这座同样有着百年历史的火车站采用的是佛兰德文艺复兴时期的建筑风格，外观宏伟壮观富丽堂皇，与其说是像火车站，倒不如说更像是大学或是博物馆。内部构造同样不失奢华典雅，光是订票大厅的马赛克地面就是由 75 万块皇家道尔顿瓷器厂生产的瓷砖铺成的。站内还保存着不少当年曾经使用过的火车用品，至今仍有一趟观光性质的火车，这份遗憾也只能留到下次旅行时再来填补了。

在达尼丁的最后一站是著名的鲍德温街，这条街出名并不是因为有什么著名建筑或是事件，而是因为它是获吉尼斯世界纪录大全认证的世界最陡的街道，倾斜角度为 19° 。这意味着什么？也就是说你每走 2.86 米，高度就提升 1 米。这条街道全长只有 350 米，假如你走到尽头，就已经是身处海拔 100 米的高空了！这座街道会让很多喜欢《索尼克》的玩家们联想到游戏中著名大斜坡场景，但可千万不要在此轻易尝试，否则很容易刹不住脚酿成惨剧。不过当我们艰难地向上爬行时，一位年过半百的老爷爷骑着一辆小绵羊摩托车从我们身边无比淡定地飞驰而下，当时我们心里的感觉，真是想吐槽却又不知该从何吐起呀……

从达尼丁开回基督城需要将近 5 个小时，与来时不同，回程的路线基本是沿着海岸线前行的，虽然天气不算好，但波澜壮阔的大海时刻陪伴在身边的感觉也相当不错。午饭是在东海岸的摩拉基大圆石旁的餐厅享用的，摩拉基大圆石算得上是新西兰一道极具特色的自然景观了，在这片海岸上矗立着大大小小 50 多个圆形石头，最大的直径 2.2 米，最小的直径只有 30cm。看到原石的第一眼就会被一种非常奇妙的感觉包围，理由很简单，它们太不像是地球应有的产物。尽管有科学家认为圆石是由饱含会结晶的钙与碳酸盐微粒的海底沉积泥，经过四百万年一点一点慢慢形成的，但它们实在太过圆润光滑，部分圆石已经风化开裂，里面居然还是中空的……套用时下流行的一句话：“你让我相信这是纯天然形成的，臣妾做不到啊！”况且真是天然形成的话，为何圆石只存在于新西兰的这一片海域，别说其他国家，就连一公里外的沙滩上也没有巨石的踪迹呢？不过换个角度来想一想，或者正是因为世界上还存在着这么多无法用科学来合理解释的现象，才会让我们对自然更加萌生敬畏之心吧。

回程时顺便去了一趟小蓝企鹅保护中心，但是因为去的时间太早，企鹅们都还在海中觅食，只在暖房中看到了几只还在孵蛋的小蓝企鹅，很是遗憾。要观赏大批量蓝企鹅回巢的盛况则需要等到晚上 6 点以后，不过那时的门票要比其他

▲假如让相机与坡道保持水平拍一张房子的照片，你就会发现这绝对已经达到了“蛇精病”的级别……（本图来自 wiki）

▲我才不会说这张照片是不小心把颜色照崩后 PS 出来的结果……

■单纯这么看照片的话很难感受到鲍德温街的坡度。

■如果没有特别说明，谁会相信这样一座奢华的建筑会是火车站呢？

▲尽管鲍德温街很有名，但住在此处的都是生活水平一般的百姓，这一点从房屋的构造就能看出。

■火车站的一旁展出了一辆诞生自 1274 年的火车头……

► “那个,我觉得我们中似乎出了个奸细……”

时间贵上 10 纽币左右，而且因为蓝企鹅胆子很小，所以也不能随便拍照。值得一提的是，小蓝企鹅们回巢时偶尔会走错路，走到保护中心外面的马路上去，为了保护它们的安全，在保护中心一公里范围内都可以见到印有企鹅图案、并写着“PENGUINS CROSSING”、“SLOW” 字样的路牌,这也是只有在当地才能见到的独特风景了。

开回基督城时已经是晚上 9 点了。几乎所有的餐馆都已打烊，无可奈何之下我们只能走进了一间麦当劳。新西兰的麦当劳和国内的无论是口感、分量还是价格都没什么区别，和其他汉堡店的产品相比简直小的可怜（比如皇后镇著名的 Furburger，一个汉堡就有我的头那么大……），估计当地人要吃上 2 个巨无霸才能填的饱肚子。

当晚入驻的是基督城当地一家有着百年历史的青年旅社——多塞特郡背包客之家。我们到达旅社时将近 10 点，工作人员已经下班，下班前他将钥匙放入写有我们名字的信封内挂在门口，我们直接拿钥匙就可以入住。转天办理退房时也是如此，把钥匙丢进指定的信箱即可。背包客之家的特点是洗手间和厨房共用，卧室内只提供必要的床、衣柜等物，因为价格便宜环境也还算舒适，所以在穷游族中的口碑相当不错。来此居住的不仅仅有各种肤色的年轻人，甚至还见到了头发花白的老奶奶，在走廊里擦肩而过时彼此微笑点头道一句“Hello”，内心中感觉暖暖的。

□反正我是死活也不肯相信这些原石是天然产物的。

□众人一番研究后，一致认为这些圆石应该是龙珠（你够了你！）

□此处有企鹅路过，请小心驾驶。

9月5日

基督城→哈密尔顿→霍比屯

□因为《霍比特人》电影可能还会补拍一些镜头，所以巴金斯的家是不允许进入参观的。

5 日清晨，同样是顶着漫天繁星，一行人打车赶往机场乘坐纽航的国内航班飞回北岛的哈密尔顿。接下来要去往本次旅行的最后一个目的地——《魔戒》外景地之一霍比屯。霍比屯选址在距离哈密尔顿 100 多公里远的玛塔玛塔镇附近的农场上，据说当年导演彼得·杰克逊和工作人员一看到这座农场，便认定此处是霍比屯的最佳场景。演员伊恩·麦克连也说：“这里有真正的青苔、真正的树木，一下就让人融入哈比族人悠闲的田园生活，我根本不必用什么想象力，因为哈比屯的场景让我演的灰袍巫师甘道夫一下就有了回家的感觉。”

霍比屯所在的是一片私人农场，并不是可以随便进入的，只有参加当地的一个霍比屯旅行团才能进入现场参观拍照，而收费也高达 75 纽币！但既然已来到了此地，又怎么能因为这种小问题而阻止自己的脚步，果断交钱上车，开始我的魔戒朝圣之旅！

亚历山大家族经营的农场占地 1250 英亩，圈养着多达 13000 只羊和 300 头安格斯肉牛，另外还有各种禽类、马和牧羊犬，是个不折不扣的动物共和国。霍比屯在亚历山大农场中只占据了很小的一个部分，仅仅 10 英亩而已。以前，这座农场仅靠着生产牛羊肉和羊毛来维持生计，但在电影版《魔戒》将此地定为夏尔之后，庄园主便有了另一条生财之道，现在旅游业务和农场业务同步经营，农场可谓是日进斗金（初步估算收入约在 3 万人民币 / 天，是的，每天……）。

进入农场后会有专车接送，车上还配备了一名导游为大家介绍《魔戒》的历史与拍摄时的花絮。其实我自己是不太喜欢这种游览方式，一是英语水平捉鸡导游的讲解只能听懂一半，二是我喜欢边走边拍照，但跟随旅游团的话往往不能尽情地取景。假如让我自己一个人在霍比屯内游览的话，我可以花上一整天时间——找出电影中每一个场景的拍摄地点和角度，但现实却是只有 2 个小时时间让我走马观花地看了一遍。心里难免有点不爽，好在参观的最后，可以在绿龙酒馆中一边烤着炉火一遍品尝免费的现酿姜汁酒，有那么一瞬间仿佛自己穿越回了中土时代，轻快的乐曲、木质酒杯碰撞的砰砰作响、半身人们大脚掌拍打地面的啪啪声、以及众人的喧嚣吵闹，萦绕在我的身旁。这里是巴金斯叔侄伟大冒险的起点，也算是我此次旅行的圆满终点，此时此刻，

人生已无遗憾。

离开霍比屯后在玛塔玛塔镇上闲逛了一会儿，这里的首饰店内都可以买到《魔戒》相关的产品，比如魔戒戒指、亚玟送给阿拉贡的暮星项链，当然价格嘛，也都是相当惊人的。在《魔戒》周边店的留言簿上，看到了许许多多华人魔戒迷们的留言，正是因为大家都深爱着这部伟大的奇幻小说，才会不约而同地来到此地，一想到这里，内心中就涌起了一阵难以言表的感动。

在玛塔玛塔镇上还看到了一家光碟出租店，没想到里面不但有电影光碟出租，还有不少 PS3 和 X360 的游戏碟。看到这面游戏墙的那一刻，我在心中终于长出了一口气，原来新西兰人民也是可以玩到游戏的呀（你快够）！但仔细一看游戏的种类，基本都是两三年前的作品了，而且租金也不便宜，一星期差不多就要 50 纽币，跟买一张新碟也没啥区别了，汗。

■还记得那棵宴会之树吗?

■一想到这个信箱马丁·弗瑞曼曾经摸过，我就忍不住想要舔上两口 orz。

■在周边店内可以 COS 一下“干豆腐”，可惜手里少了一颗大松果。

■欢迎来到农家乐 ~(不对)

■在这个国家,恐怕羊比人过得还要舒适。

▲办理参观霍比屯手续的地方,外观上仿造了袋底洞的造型。

▲在绿龙酒馆休息时，当然也不能忘记给“女儿”拍上几张照片。

▲宴会之树的广场仍然保留了巴金斯过生日时的模样。

▲租碟店的游戏专区，数量不少，质量不高。

9月6日 哈密尔顿→奥克兰

6 号是我们在新西兰的最后一天，没有安排任何的参观活动。一早先开车从哈密尔顿回到奥克兰，在市中心给亲戚朋友采购礼物是主要目的。来新西兰将近 7 天时间中，虽然美景令我心醉，但伙食方面确实是跟不上当地人的节奏，来之前我还曾大喊要吃薯条和炸鱼吃到腻、吃烤肉吃到爽，没想到只吃了一天我整个人就不好了，没有蔬菜、所有的肉类做法只有烤和炸这两种、更要命的是连主食都没有，难怪新西兰当地人一个个都胖得比门还要宽了……回到奥克兰后一到午饭时间，我们便如饿狼一般冲进了一家日本寿司店狂拿各种寿司，你问为什么拿寿司？因为想吃米饭但找不到中餐馆……

在一家贩售新西兰特产品的商店中，我们结识了一位来自中国山东的姑娘小安。她是使用打工度假签证来新西兰的，这种签证允许旅行者出于补贴旅行费用的目的而在签证颁发国边打工边旅行，有效期为一年。刚刚毕业后不久，小安便申请了打工度假签证来到新西兰，她在新西兰的生活可以概括为打一两个月的工赚够旅费，前往下一个城市大玩特玩一个月这种循环，假如钱不够了就再在当地找一个打工的地方，因为中国游客众多，许多商店都会聘请懂中文的店员，所以要维持生计并不是难事。和她闲聊的过程中，我感受到她是个很有魄力的女孩子，虽然出生在传统的中国家庭，却有勇气用这种大胆的形式独自在外国生活，我自己是绝对走不出这一步的。听她神采奕奕地向我们讲述打工时的各种经历，我都不由得感到自己的青春留下了遗憾。打工签证的办理难度并不算高，但要求英语很好，IELTS 总成绩需在 5.5 分以上才有可能通过。满足条件又对新西兰有好感的读者们不妨也来试着申请一下吧，只要踏上新西兰土地一次，相信你也会为它倾倒的。

旅途的最后，一行人在机场的巨大矮人雕像下合影留念。真的要迎来“梦醒”的时刻，心中不免悲伤。有一万个理由想要继续留在新西兰，却又有着一个足以盖过一切的理由要回到祖国。不过手持“两年多签”的签证，下一次要来新西兰也并非难事了吧？这座神奇的岛国、这片人类最后的净土、这座凡间的伊甸园，下一次又会带给我怎样的惊喜呢……

再见，新西兰！

文 十大恶劣天气 编 稀饭 美编 NINA

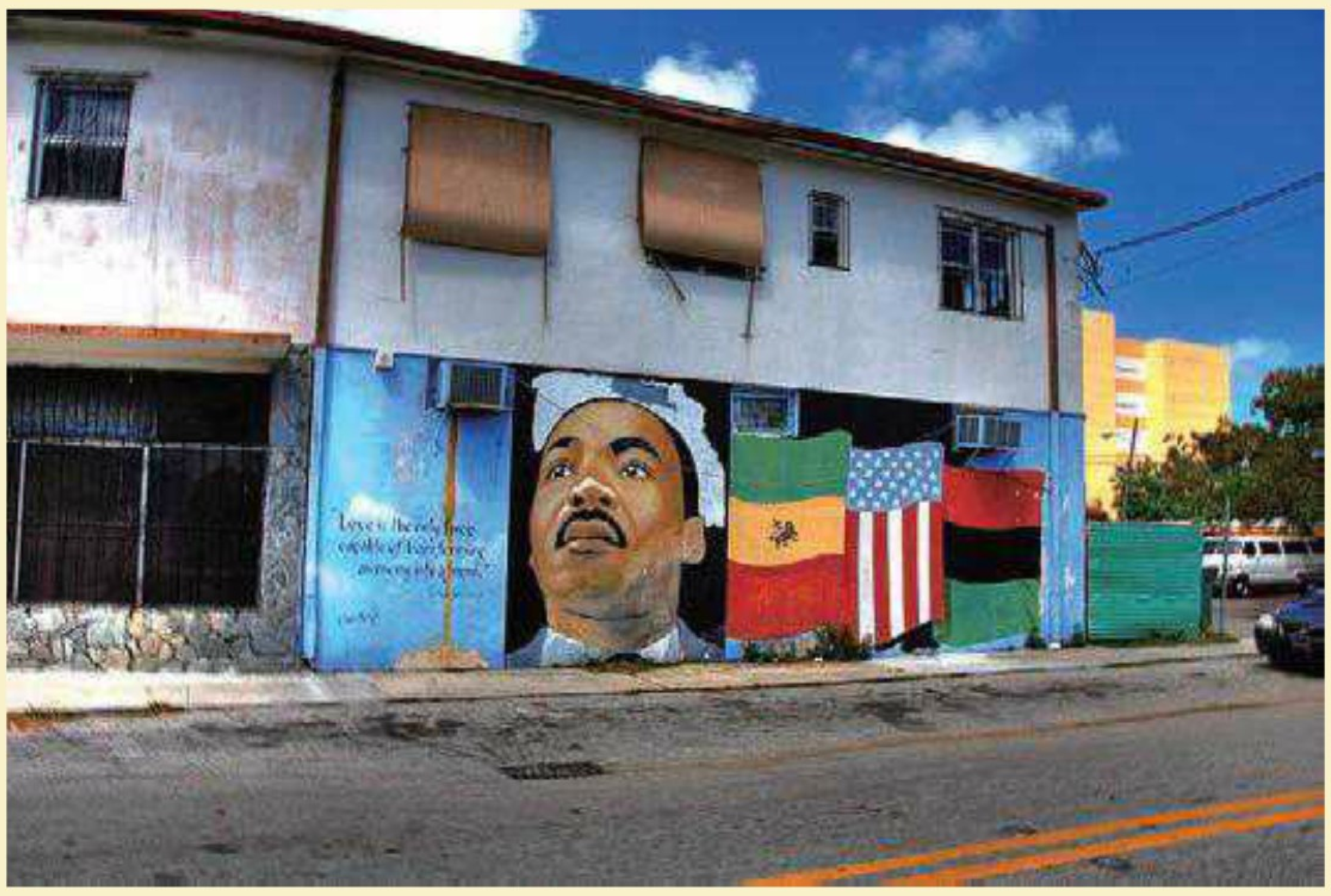
Rockstar的“双城记”关于自由城与洛圣都的故事

自由城篇 Liberty City

●真正的自由城

现实中的“自由城”位于佛罗里达洲迈阿密北部，是一个黑人区，也是迈阿密的模范社区之一。根据维基百科上提供的数据，目前“自由城”有7772个家庭，共23009名居民。其中94.69%为非洲裔，3.04%为西班牙，平均家庭收入为两万美元。这个社区是上世纪30年代末随着迈阿密的“自由广场居住计划”(Liberty Square Housing Project)的启动而建立，目的是安置市内贫困人口。1979年，“自由城”的一名黑人摩托车手由于超速而被捕，遭到五名白人警察的殴打而致死，1980年法庭对五名当事人的无罪判罚，激起了“自由城”居民的强烈抗议，并最终酿成了一场导致800人被捕、18人丧生的种族暴乱。1998年，“自由城”的两个帮派之间发生了由于毒品贸易竞争而导致的大战，高达上百人的死伤人数和涉及到的警队丑闻在当时轰动一时。1999年，“自由城”成立了迈阿密工人运动中心(Miami Workers Center)，这个组织的纲领是团结所有低收入的蓝领工人，反对对劳苦大众的压迫。他们最著名的行动，当属“低收入家庭大联合”(Low Income Families Fighting Together，LIFFT)行动，在迈阿密的几个黑人区活动频繁，但无论是文宣还是抗议活动经常有黑帮成员的参与，目前也已经基本变味，沦为帮派之间进行利益争夺的工具。

尽管“自由城”看上去更像是“《GTA》系列”的另一个舞台——以迈阿密为原型的罪恶之城(Vice City)，但它也深深影响到虚拟世界中的这座同名都市的构建：黑人文化，尤其是街头文化，一直是自由城的一大标志。在《GTA4》之前出现在几款作品中的自由城，除了纽约的风格以外，也吸收了美国其他都市的风貌，其中最显著的就是迈阿密的特征。而作为当代美国黑人文化的缩影，现实世界中的自由城中发生的相当一部分故事，诸如种族骚乱、工人运动、帮派大战、草根阶层以极端方式抗争命运等，也是《GTA》中自由城诸多故事的素材。

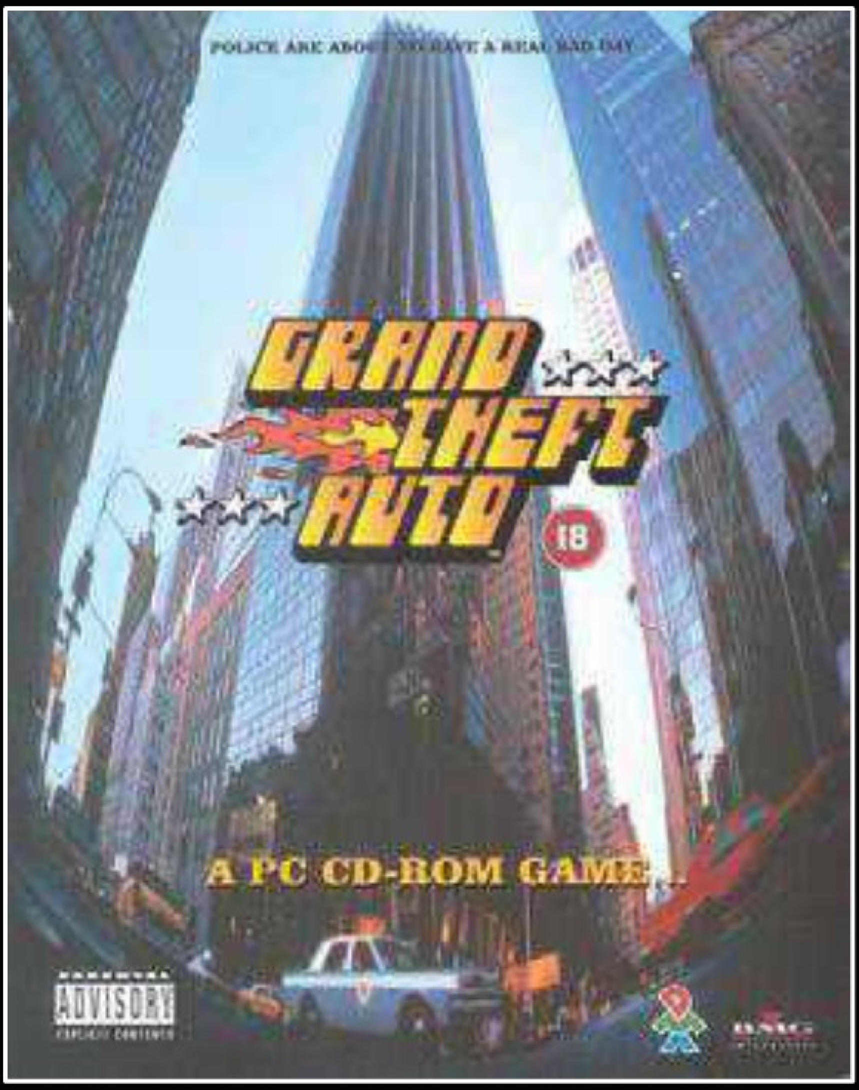


▲真正的自由城景观，虽然破败，但也的确充满了黑人文化气息。

自由城的“奠基人”

2D时代

高度浓缩了还原美国社会风貌的“自由城”，并非是由土生土长的美国人“建造”而成的。1988 年，David Jones、Russell Kay、Steve Hammond 和 Mike Dailly 四名游戏设计师在万里之外的苏格兰东部城市顿缇，创办了 DMA Design 工作室，这也就是现在 Rockstar North（总部位于爱丁堡）的前身。动人湖光山色、神秘的城堡、清风送爽的高尔夫球场、醇美的麦芽威士忌、格子呢与风笛……在苏格兰迷人风光下成长起来的这群设计师，恰恰在游戏世界中还原出了现实中纽约的喧哗与浮躁。《GTA》的第一款作品（1997 年 PC 版 ,1998 年 PS 版，1999 年 GBC 版）不仅仅是整个系列的起点，也标志着自由城的“建立”。从一开始，自由城就是作为纽约的数字化镜像出现的。游戏封面的主体，是一辆克莱斯勒产 Plymouth Gran Fury 汽车（70—80 年代纽约出租车和警车的主力型号）驶过一个与现实中纽约第五大道、56 街交汇处非常近似的路口，背景是一栋与川普大楼（Trump Tower）外观类似的巨型建筑物。当时的 DMA 尚未被 Take-Two Interactive 收购，游戏的制作也并没有走国际化的路线，再加上当时简陋的声光表现手法，使得游戏还无法具有美国超级都市的人文气息，但这也反过来让制作组更多的通过“形似”的方式来打造这作城市。事实上，自从这部开山之作开始，“《GTA》系列”的创始者们就在丰富自由城的历史与文化内涵。



▲系列第一作的封面和现实中的川普大楼，还有当时现实中流行的出租车。

根据《GTA》初代的设定资料，自由城的历史，可以追溯到遥远的 1603 年，当时一群来自比利时的殖民者以区区 37 美元，几箱劣质朗姆酒和一堆不值钱的玻璃球，就从印第安土著长老手中获得了整个自由岛（Liberty Island）、尼克松岛（Nixon Island，对应曼哈顿岛）、罗岛（Law Island，对应长岛）的所有权，经过两个多世纪的开发建设，新古尔西州（对应新泽西州）的土地也被并入自由城的版图，形成了布里克斯（The Brix，对应布朗克斯区）、埃斯托利亚（Estoria，对应曼哈顿区）、国王区（Kings，对应皇后区）和布洛克林（Brocklyn，对应布鲁克林区）的四大区。

《GTA》初代中的自由城，是与纽约现实的地理最为近似的一款作品：地图由两个主岛屿组成，中间是一个类似曼哈顿的岛屿，整个城市依靠跨海大桥连接。

▲初代《GTA》的画面其实非常简陋，不过开发者们还是在还原场景上花了不少心思。

●西岸（West Shore）

“西岸”对应曼哈顿岛西部新泽西州，其在现实中的原型主要是新泽西州比尔根郡周围的一些地名，对应关系如下：

Eaglewood ——Englewood

Hackenslash——Hackensack

Fort Law——Fort Lee（李堡，乔治·华盛顿大桥将其与曼哈顿相连接）

Schlechberg——Guttenberg（哈德森郡地名）

Guernsey City——泽西城（Jersey City）

New Guernsey——新泽西州（New Jersey）

●中央岛（Central Island）

自由城中的“曼哈顿岛”中地名的对应关系如下：

Nolaw——Inwood（百老汇大街所在地）

Island Height——Washington Heights

Middle Park——纽约中央公园(Central Park)

Island City——Lower Manhattan（纽约股票交易所所在地）

●东岸（East Shore）

“东岸”基本上是以东部纽约为原型打造的，地名对应关系如下：

Estoria——Astoria（罗伯特·肯尼迪纪念大桥所在地）

国王区（King）——皇后区（Queen）

Brocklyn——布鲁克林区（Brooklyn）

Tellberg——Williamsburg

Brocklyn Docks——布鲁克林军港（Brooklyn Navy Yard）

19 世纪末，自由城一度被来自欧洲的贫苦移民和受迫害者视为“通向自由世界的大门”，他们挤在远洋轮船的下等船舱，甚至是货舱之中，忍受着饥饿、恶臭和疾病的折磨前往大洋彼岸，其中许多人尚未通过舷窗看到摩天大楼的轮廓和女神的擎天火炬就悲惨的死去，然后被抛入大海……随着移民数量的与日俱增，尤其是非法移民的爆炸式增长，当局将罗岛改造成了可以容纳一百万人的难民营，海岸警卫队对周围海域实施封锁，使之成为了一座威力加强版的“恶魔岛”，每天只有不到 100 名移民可以通过移民局官员的审核，乘坐汽渡登上美国的土地。因为当局对外来移民实施法西斯式的统治，在 1972 年酿成大祸——来自非洲的不明病毒（映射艾滋病在美国 70 年代的蔓延）在罗岛上爆发，在不到半年时间内，近一万人在这座实质意义上的死亡集中营里丧生。迫于舆论压力，当局同意对尚未患病的移民进行疏散，结果处于潜伏期的病毒携带者再度导致了主城区的感染，这场灾难最终导致疲于奔命的自由城市政府宣布破产，全市陷入混乱之中。随着帮派的崛起，自由城成为了一座黑暗都市。

国民警卫队的强势介入和联邦政府的接管，让局势在一年之后平复。然而，转入地下的犯罪组织并没有受到太大影响，他们在接下来

的 30 年时间内，依然影响着自由城日常生活的方方面面。尽管市政府发言人宣称自由城已经成为了整个东海岸犯罪率最低的地区，但人们普遍相信，这里才是全美最危险的地方。

3D时代

自由城的 3D 化，始于 2001 年于 PS2 平台首发的《GTA3》。这部作品中的时间点位于 2001 年的深秋，与初代中完全以纽约的地理特征为原型制作地图不同的是，《GTA3》中的自由城更趋向于通过“神似”的方式来还原出纽约的风貌。同时，本作也对自由城的历史背景进行了一些修改。

▲ 3D 化之后的自由城，也让战斗方式的自由度大为提升。

1998 年，自由城正在庆祝 200 周岁的生日，这表明作为一个行政区划城市，它的正式建立时期应该为 1798 年，也就是在独立宣言发表的 22 年之后。根据 Chatterbox FM 电台主持人 Lazlow 在节目中的说法，自由城在“电话发明的时候”（电话发明于 1876 年，纽约设市的日期为 1624 年，均早于游戏的历史设定一个多世纪），仅仅只有一座教堂、一座奶牛牧场和三栋房子。市政当局不遗余力地宣传着下一个 200 年的宏伟蓝图，全然不顾自己头上这顶公认的“全美最差的城市”的帽子。在游戏开始的时候，主岛与波特兰还有与史丹顿岛相连接的两座跨海大桥作为“献礼工程”，即将通车。

▲《GTA3》中的自由城地图。

自由城在美国地图上的具体地理位置从来就没有交代过，但游戏中指出自由城靠近卡瑟城（Carcer City，Rockstar 另一个著名的暴力游戏《Manhunt》故事的发生地），而且《GTA3》对自由城早期的历史交代极少。根据游戏说明书上的资料，自由城的居民为四百万人。其国际友好城市为黎巴嫩首都贝鲁特——这显然又是 R 星所惯用的恶搞。自由城的地标性建筑并非是对现实中纽约的照搬照抄，除了中央公园、帝国大厦以外，游戏还加入了许多以其他美国都市地标性建筑打造的场景，如 Lips 106 电台的总部，就是以位于芝加哥北部的玛利纳大楼 (Marina City，形似两根玉米的双塔建筑物）为原型的。《GTA3》的自由城由三个区域——波特兰（Portland）、史丹顿岛（Staunton Island）及滨边角（Shoreside Vale）构成。

◀《GTA3》中的时代广场。

●波特兰岛（Portland Island）

位于城市东侧，兴建于工业革命时代，也是整个美国最早的工业区之一，而今天却是自由城最为贫困的区域，它以纽约的布鲁克林和布朗克斯两个区为原型。特伦顿（Trenton，与现实中新泽西州首府同名）是工业人口居住最为密集的街区，特伦顿附近的波特兰港（Portland Harbor）和大西洋港（Atlantic Quays）是两个货柜中转港。唐人街位于工业区的西北方，由当地三合会控制。圣马克地区被两个黑手党——里昂家族及辛达科家族所瓜分。

其他地区包括红灯区（Red Light District），在圣马克斯区以西，里面有不少妓院和店铺。合班花园在红灯区的北方，是一些公共房屋的所在地，也是拉丁黑帮迪赖波的地盘。夏活（Harwood）位于岛的北方，大部份未发展过，只有少量建筑物——Head Radio 的广播站、垃圾场、波特隧道（Porter Tunnel）出入口以及渡轮码头。

●史丹顿岛（Staunton Island）

位于波特兰岛及滨边角间，以曼哈顿为原型，在岛上有大量商业与住宅高楼大厦。高楼多数集中于岛上的南部，而较低的大楼及学院则在岛北部的教育区。“中央公园”在《GTA3》中的名称为 Belleville Park。自由城中的法院、大学、市政府和警署均在史丹顿岛上，这里既有现代化的摩天大楼，也有为数众多的以巨型石柱和拱形结构为标志的古典复兴建筑，还有艺术长廊和观光带。

●滨边角（Shoreside Vale）

是一个住宅区及工业区，也是弗朗西斯国际机场（Francis International Airport）的所在位置，同时滨边角还是自由城与大陆接壤的地区。Cedar Grove 是一个高尚住宅区；而 Wichita Gardens 是政府的公共房屋，可远眺史丹顿岛。

2005 年在 PSP 平台上推出的《自由城故事》（Liberty City Story）的剧情依然以自由城为舞台，但时间线早于《GTA3》整整三年，游戏为我们呈现了一个二十世纪末的自由城。在《GTA3》中我们看不到任何的摩托车，而在《LCS》则对这一奇特现象进行了说明：日资车商 Maibatsu（恶搞三菱）是美国最大的汽车制造集团，一直以扩大汽车市场的份额为最高目标。集团甚至成立了一个非政府组织“美国公路 人人安全”（American Road Safety for Everyone），鼓吹摩托车是公路死神，采取大量的公关和国会游说活动，迫使自由城市政府下令“禁摩”。由于故事早于《GTA3》，由此城市的构造也有一些细微的变化，具体表现在：

–《GTA3》的士丹顿堡（Fort Staunton）是建筑地盘，而《LCS》中则是小意大利，后来这一地区由于帮派大战而被彻底摧毁。

– 波特隧道（Porter Tunnel）在《LCS》中只兴建了滨边角至士丹顿堡的一段，且尚未能通车。《GTA3》中的这条隧道已经建成，而《LCS》中波特兰岛的隧道出口是一个渡轮码头。

– 卡拉汉大桥（Callahan Bridge）在《GTA3》中被炸毁后再被修复，而在《LCS》中则尚未兴建完成。

▲ Callahan 大桥在《LCS》发生的年代尚未完工。

–通往北部（Upstate）的隧道位于杉林（Cedar Grove）的北部，在科克令堤坝（Cochrane Dam）东部入口及杉林东部均有入口。在《GTA3》中此隧道是封闭的，然而在《LCS》可以进入，并有路牌指出“北部”，隧道内有一个T字路口，可以通往北部，不过在游戏中仍是封闭的。

–哈伍德（Harwood）、波特兰（Portland）和洛克福德（Rockford）均有通向主岛的轮渡系统，在《GTA3》中由于三年后大桥建成，均已停止运营。因此我们看到史丹顿渡口被用作远洋物资仓库，波特兰渡口成为了波特海底隧道的出口。

–1998年时的城市公共墓地位于自由城大教堂的右侧，而在《GTA3》中，这里被改造成了市立大剧院，墓地迁往大教堂左侧的狭长地带……迁坟运动果然也是一种“普世价值”……

●911事件对自由城的影响

美国人很有娱乐精神，从来就不介意拿自己开涮，诸如《独立日》中把白宫炸成碎片，《苜蓿地》中对自由女神像实施斩首，除了劲爆的娱乐性以外，并不会被认为是多么出格的行为。而在911事件之后，社会舆论极度右倾，为此众多的娱乐产品在这种背景之下或者被迫延期发售，或者对敏感内容进行修改之后再推向市场。对于《GTA》这部以叛道离经为卖点的话题硬派作品而言，此时也不得不考虑整个社会舆论可能带来的激烈反应，这一切，都促成了自由城风貌的一些变化。

时任Rockstar Games总裁的Sam Houser在游戏延期申明中这样说道：“我们近期最大的计划——《GTA3》将无法在这一时刻发售，这一决定基于两个原因：由于恐怖事件的发生，我们位于曼哈顿市区的办公地点的对外联络时断时续，已经无法进行正常的进度监督和市场推广。在举国伤痛的时候发售这部作品，也让我们认为是一个不合时宜的举动”

正式版与先前演示版的一个比较显著的区别，在于自由城警署（LCPD）的警车涂装由类似纽约警署的白条变成了洛杉矶警署的黑白相间，避免了对纽约的影射。不仅仅如此，在《GTA3》官网上的截图中凡是涉及到警车图片也进行了上述修改。在后来发售的《自由城故事》与《GTA4》中，警车又回到了NYPD式涂装。

▲为了避免对NYPD的影射，游戏在正式版中对警车的涂装也进行了修改。

此外，正式版还删除了一个名叫Darkel的NPC，这是一个持有极端反社会情绪的“革命者”（至少他认为自己是的），意图通过一系列的恐怖袭击活动来破坏自由城的商业，进而瘫痪其经济，以打击资本家对劳苦大众的压迫。在早期演示中Darkel布置给玩家一个劫持冰激凌车，然后驶向闹市以吸引人群，再将其引爆的汽车炸弹任务。在正式版中，冰激凌汽车炸弹任务是由El Burro（波特兰岛波多黎各黑帮首脑）下达，并且目标是一群敌对帮派成员，而非无辜群众。尽管如此，Darkel的人设和相关介绍依然出现在了游戏的说明书中。

▲Dodo飞机的外型和操控性由于911事件的发生而进行了极大的修改。

世贸双塔的灾难，使得不少涉及敏感内容的游戏都必需在相关场景中作出修改，如当年的《微软模拟飞行2001》中就从地图中删去了世贸中心的图像。《GTA3》曾经计划在游戏中加入固定翼飞机DODO，玩家可以驾驶这架飞机，翱翔在自由城的天空，并执行一系列的破坏活动。在正式版中，为了避免对现实中恐怖袭击的影射，飞机的翼展和外形都进行了调整，也删去了与飞机有关的一系列任务，并且也加大了驾驶的难度，让期待进行飞机撞楼活动的玩家知难而退。

HD时代

进入HD时代之后，R星再度对自由城的历史进行了重新诠释。它的历史始于1609年英国探险家亨利·哈德森（Henry Hudson）发现这片岛屿群。1625年这里设立了一个荷兰人开办的贸易站，这片三不管地区很快就沦为了一个毒品与走私活动的巢穴，荷兰人称呼其为“新鹿特丹”。1664年英国人通过“自由银行”成功从荷兰人手中收购了这一区域，并将其更名为“自由城”。1783年，独立战争胜利后的美国人占领了“自由城”，但在19世纪印第安战争期间，这个新兴城市再一次遭到了毁灭性的破坏。新城市的布局如下：

■《GTA4》的城市地图规模已经非常惊人。

●布鲁克区（Broker）

布鲁克区位于整个城市的东部区域，基于现实中的布鲁克林区创作，是一个老工业区，拥有大量的厂房、仓库和废弃砖瓦房。在这里生活的均为中下等阶层的劳苦工人，也是俄国黑帮活动频繁的区域。游戏中的主要角色之一Roman Bellic在这里拥有一个出租车公司，名为“快车服务”（Express Car Service）。布鲁克区也是游戏故事发生的地方，它通过布鲁克大桥和阿尔纲晴大桥同外界相连接。

布鲁克区的名称据说是来自于一位英国皇帝的私生子——威廉·布鲁克三世爵士（Sir William Broker Ⅲ），街道的名称大多来自于美国历史上著名的牛仔，如西科考克大街（Hickcock Street）、伊尔普大街（Earp Street），主干道的名称则来自于著名的印第安部落，如摩诃干大道（Mohegan Avenue）和塞内卡大道（Seneca Avenue）。

●波翰区（Bohan）

基于纽约布朗克斯创造的波翰是自由城最小的区，位于布鲁克北方，这里的道路以美国著名的监狱命名，如恶魔岛大道（Alcatraz Avenue）、辛辛大道（Sing Sing Avenue）、圣昆汀大道（San Quentin Avenue）。

●杜克斯区（Dukes）

基于现实中纽约皇后区所创造的杜克斯区是整个城市的运输进出口通道，拥有全美第一大航空港——弗朗西斯国际机场，它也是基于现实中的肯尼迪国际机场同拉瓜迪亚国际机场的元素打造而来的。

皇后区是纽约著名的贫民区，而杜克斯区的名称Dukes，也是由俚语中“粪便”（dookie）一词演化而来的，因为在以往富人区的中产阶级看来，皇后区的居民“闻起来都很臭”，尽管这个区应该可以算得上是游戏中环境最好的居民区。杜克斯区的主干道依照美国历史上的著名战役来命名，如碉堡山大道（Bunker Hill Avenue）、仁川大道（Inchon Avenue）和圣贾新图大道（San Jacinto Avenue）。

●阿尔纲晴区（Algonquin）

阿尔纲晴岛在现实中的原型是美国金融业的中心——曼哈顿岛，而曼哈顿的名称本身就是阿尔纲晴土著部落对其的称呼。它是城市的政治、金融和商业中心，拥有最大的土地面积、最高的人口密度和最多的高楼大厦。岛上有一处面积巨大的共用绿地，名为中心公园（Middle Park，对应现实中的纽约中央公园），这里也是全市吸毒者聚集的地方，自由城警署（LCPD）的总部也坐落在这座岛上。鹿特丹城堡(Rotterdam Tower，原型为帝国大厦）是全美最高的建筑，交易大街（The Exchange）就是游戏世界中的华尔街了。

最能体现R星恶搞精神的，莫过于坐落在阿尔纲晴区欢乐岛上的“欢乐女神像”，其面部与前国务卿，当时有意参选总统的——希拉里·克林顿极为神似。雕像内部有一颗悬空跳动的心脏，被誉为是美国的发电机。这座欢乐女神像是1886年法国人民送给美国的礼物，目的居然是纪念“脱离英国的食品和文字控制”一百周年。此外，女神的火炬被替换为了一支古怪的咖啡杯（映射克林顿夫人针对“热咖啡”事件的抨击言论，左手抓住的《独立宣言》变成了一块写字板，上面这样写道：

“献给那些崇高的、勇敢的、充满智慧的寻找自由的勇士们，看我们如何鼓动你们从事下贱的工作，擦有钱人的屁股，并且还让你们相信这是一片充满自由和机遇的乐土吧！”——JULY IV MDCCLXXVI (1776年7月4日）

▲从背面看这个女神像还是挺正经的。

欢乐岛岛如其名，是一个风景旅游胜地，拥有两个码头，小道两旁遍布热狗小吃推车，还有不少高倍望远镜供游人观赏。整个大区的主干道以各种矿物质和化学元素命名，如翡翠大道（Emerald Street）、赤铁大道（Hematite Street）、锰大街（Manganese Street）、钡大街（Barium Street）。

●阿尔德尼（Alderney）

阿尔德尼的地理位置很容易让人误认为这是自由城的一个区，而实际上，它的行政不受自由城以及自由城州管制，但依然与其共享了不少共用设施与公共资源，其原型为新泽西州的哈德森郡（Hudson County），游戏中暗示阿尔德尼归属格恩西城（Guernsey，在第一版“自由城”中指代现实中泽西城，另外Guernsey和Alderney在现实中均是英吉利海峡中两个盛产奶牛的岛屿的名字）。阿尔德尼通过赫基桥（Hickey Bridge）和布斯隧道（Booth Tunnel）同阿尔纲晴区向连接。

阿尔德尼最“著名”的地方就是一间阴森恐怖的监狱和一座废弃的大型赌场，这里充斥着破败不堪的景象，是黑帮的乐园，而这里的居民只想早日搬出去。这里的街道以著名邪教领袖的名字命名，如克莱什广场（Koresh Square，大卫·克莱什是德州邪教“大卫派”的教主）、琼斯镇大道（Jonestown Avenue，琼斯镇暴乱是美国历史上著名的邪教事件之一）、哈伯德大道（Hubbard Avenue，创立山达基教的美国作家L·罗恩·哈伯德）和爱博怀特大街（Applewhite Street，创立天门教的马绍尔·爱博怀特）。

自由城电台趣味谈

▲各个电台的LOGO。

●国际疯克金属频道（IF99）

虽然重金属摇滚已经够劲爆，但这个频道所展示的疯克风格，还会夹杂着节奏感更强的贝斯线条。电台主播Femi Kuti本人也是一个疯克乐队的主唱，他不遗余力的在节目中宣传自己的三首作品。

●海参崴调频（Vladivostok FM）

从电台名称不难看出，这是一个由东欧裔移民创办的频道，以东欧摇滚为主。游戏中只能在霍夫海滩地区的两个俄国酒吧——“新思维”和“同志”中收听该台到节目，从侧面也可以看到“海参崴调频”的小众传播特点。

▲惟二能够听到海参崴调频电台的酒吧。

●“我们知道真相”（WKTT Radio）广播

保守观点统治的谈话频道，但看似严肃的节目，实则笑料不断。它的三档节目分别是：虚拟法庭审判节目《公平与否》，它是对KCLA台《有仇必报》的恶搞。主持人Judge Grady拥有沉着、稳重的声线，但其判断力却极为底下，他总是将原告和被告的辩论误入歧途，最终让无法忍受的现场观众们认为双方当事人应该用拳击、左轮决斗，甚至是吃玻璃比赛的方式来解决争端；《理查德堡垒》，一档恶搞美国著名脱口秀主持人Rush Limbaugh的极右观点谈话节目，主持人Richard Bastion对非处方药品、墨西哥非法移民等议题常有雷人之语；《Fizz！》，一个邀请自由城文化界名人参加的娱乐节目。

●真诚2.0（Integrity 2.0）

与自由城其他电台不同的是，“真诚 2.0”在游戏开始时是无法收听到的。随着流程的进行，当玩家第一次来到 Algonquin 区之后，可以从别的电台广播中听到媒体人 Lazlow（“《GTA》系列”剧本作者，同时也是美国著名脱口秀主持人 Lazlow Jones 的自嘲）投资创办了一个新的电台。在这档节目中，Lazlow 漫游于自由城的大街小巷，采访陌生人，了解他们对时事以及社会问题的看法。Lazlow 的采访对象包括一个恋童癖者，一个疯狂的摇滚明星，和一个经常看到人们头上出现一个感叹号的妇女（《MGS》玩多了？）。当然 Lazlow 也有幸采访过一个比较正常的人，他是一名热狗小贩。不过对于这位街头工作者而言，接受采访可不是那么幸运——小贩在采访过程中因为没时间做生意，突然开始谩骂 Lazlow，然后将其海扁了一通。

●自由城公共广播（PLR）

宣传自由主义和无政府主义的广播电台，听上去要比 WKTT 这样的“保守党”进步许多，而在收听之后……你们懂的。《集会》是一个听众电话参与栏目，主持人 Beatrix Fontaine 是一个散布新世纪神唯心歪理邪说的神棍，他“倾听”听众内心的苦闷，然后给出各种可笑和荒谬的“解决方案”，当然在挂断电话之前，总不忘给出自己的银行帐号和“神性物品”的购买方式。《圣安德烈斯》中曾经出现过一个快速发家致富的骗子，他也姓 Fontaine；《起搏器》，一个关于医疗保健的脱口秀节目。主持人 Ryan McFallon 邀请了三位“医疗战线工作者”，他们分别是 Sheila Stafford，一家制药公司的女发言人，曾经做过几年医生，因为惧怕听到弥留病人的临终诉求而辞职；Wilson Taylor，一个卫生维护组织成员，一心想把这档节目整成中国听众非常熟悉的“求医问药”栏目；Waylon Mason，呼吁政府提高全民医疗水平和疾病救济额度。三个观点截然不同的参与者进行的这档谈话节目，最终也只能以一场闹剧收场。

自由城电视节目趣闻

与每一个美国人一样，自由城居民同样可以收看到 CNN、FOX 和 PBS……的恶搞频道。由于电视机无法移动，玩家也无法像听广播那样，在开车闲暇之际欣赏节目，但如果你能在每一个藏身点的电视机前驻足，也会获得无穷的欢乐。

●Weazel电视台

节目中会滚动播出一个名为《反恐 72 小时》的电视剧预告片，剧情描述一个美国特工不断殴打、虐待有色人种，目的是为了在 72 小时内阻止恐怖分子的袭击，鲍小强（Jack Bauer，Fox 台《反恐 24 小时》主角）表示你们不想活了……

这家电视台的节目包括：《男更衣室》，娘娘腔主持人 Jeremy Ives 和前全美职业摔跤联盟冠军——大壮 Bas Rutten 在一起讨论“只属于男人的话题”，包括锻炼、交友和对火爆情绪的控制。不过这些话题在多数情况下都被变成了 Rutten 对 Ives 的嘲弄以及“身体接触”；《共和国星际游骑兵》，三个有同性恋倾向的身着绿色动力盔甲的美国农民，驾驶着飞行器在茫茫宇宙中巡逻，摧毁一切“对美国构成潜在威胁”的目标，被他们摧毁过的东东中包括一个“环状人造天体”。除了恶搞《光环》的表象，这个卡通节目实际上也表达了制作组成员对美国“不穷兵也黩武”的对外政策的态度。

▲《男更衣室》恶搞程度非常高，是最值得一看的节目之一。

●CNT电视台

正如它的缩写名称是 CNN 和 TNT 两大电视台的结合体，联合国家电视（Conglomerated National Television）的节目也是上述两大电视台的大杂烩。除了新闻类节目以外，CNT 还有一个与家庭电视频道类似的电视购物节目——《刀锋战士》，Luther Austin 和 Estelle Graham 两名主持人向观众们推销各种刀具产品。

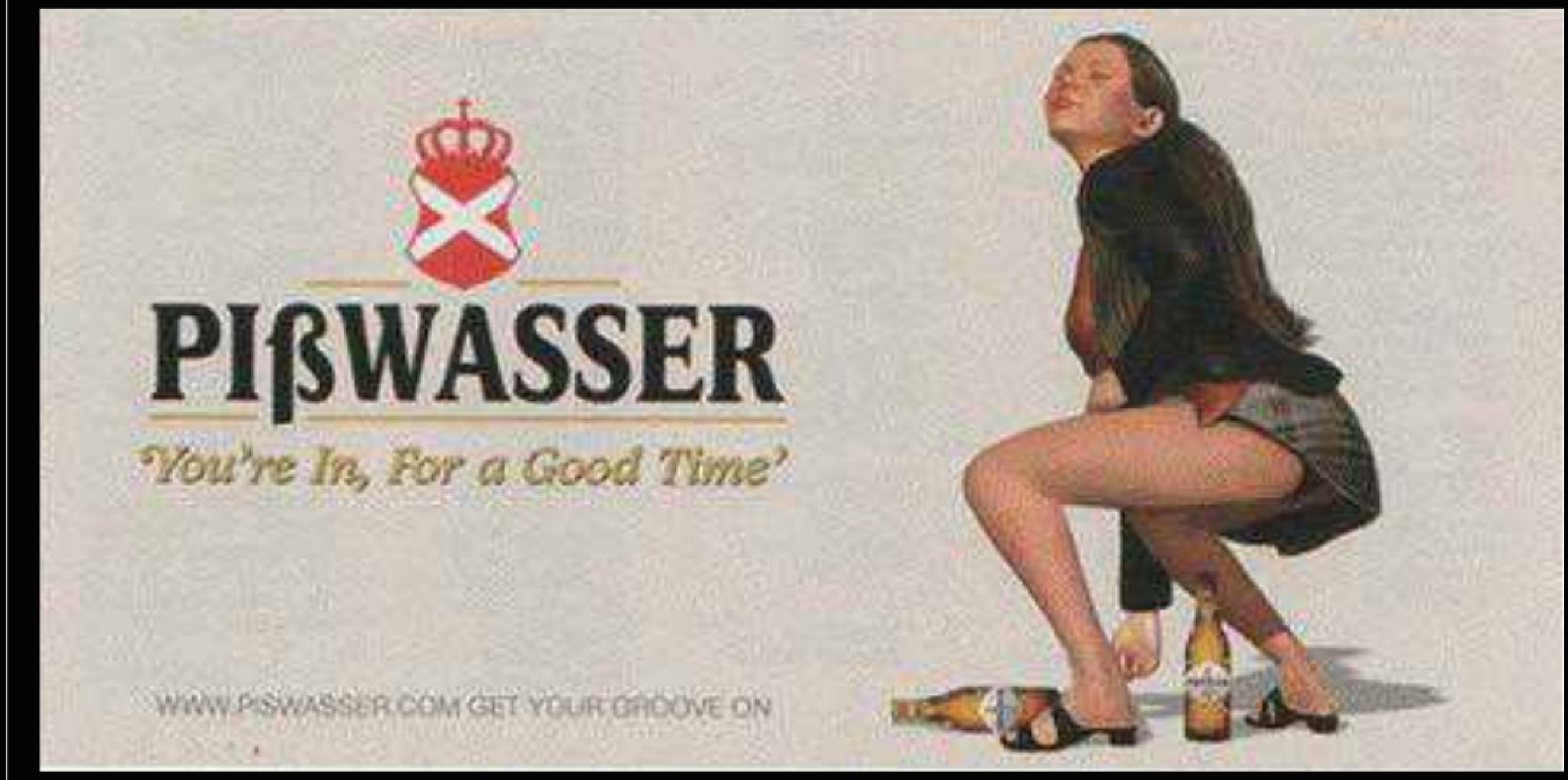
●PBC电视台

全称为公共广播公司（Public Broadcasting Corporation），是一个公益性电视台，相当于现实中的 PBS。该台的《自由城历史》是《GTA4》中为数不多的严肃类节目，这个系列纪录片为观众们叙述了自由城从殖民时期一直到现代的全部历史，只不过很少玩家拥有看完它的耐性。

广告是现代电视业的重要盈利手段，它们同时也在不断挑战观众忍耐度的极限。《GTA4》的制作者们通过三大电视台中穿插播放的广告，也表达了他们对现实中那些被广告吹上天，而在使用后却让他们大呼上当的产品和服务的愤恨之情：

● Whiz 电讯公司（恶搞现实中的 Verizon 集团）的最大竞争对手是 Tinkle 公司，它的广告语充满了挑衅的意味——“Whiz 比 Tinkle 更强！”，而实际上这两个词在俚语中都是“尿”的含义。

● Pisswasser 啤酒是自由城中如同“X 白金”一样泛滥的广告，它是一个虚构的德国品牌。德语单词 Wasser 在英语中的含义是“水”（Water），因此这一品牌的含义就变成了俚语中的“垃圾啤酒”（piss water），制作者更是借 NPC 之口，将这种啤酒形容为“装尿的瓶子”（The bottles contain nothing but urine）。我们有理由相信，肯定是制作组中的一个，或者一批成员在前往德国度假过程中喝过当地产的一种让他们感觉严重不爽的啤酒，才有此安排。对比唐人街中由华人制作者创作的“专业”粤语招牌，可以看出 Pisswasser 这一品牌一定也是某位德裔制作人的创意。在《GTA4》发售之后，著名游戏网站 CVG 的一位德国编辑对游戏中的暴力元素进行了激烈的批判，而 Rockstar 的好事者们也不甘示弱，他们“赠送”了其六箱贴着“U-Rhine（Rhine 原意为流经德国的莱茵河）”标签的廉价啤酒——如果读快一点，便又变成了 urine 一词。



▲在《GTA5》中文版中被翻译成啤士瓦舌的 Pisswasser 股价有一段时间飞速拔升，看来广告宣传功不可没。

●洋快餐，是中国大众最早接触到的美国文化标志之一，因此《GTA4》对它们的恶搞，最能激起中国玩家们的共鸣。在电视广告中，我们可以看到一家名为 Cluckin's Bell 的快餐店，听上去似乎与我们所熟悉的两大快餐店还没什么联系，听一下它的广告歌吧：

▲肯 X 鸡麦 X 劳的膝盖准备受死吧！

“从工厂到你的盘儿，鸡儿的生命永远也不嫌长。化学激素让它们眨眼间壮，也让男孩们看到自己的胸部感到慌。装满了荷尔蒙，所以鸡儿们胖，注射了荷尔蒙，所以我们的生意蒸蒸日上……”

自由城互联网掠影

拥有了信息时代的两大必备工具——手机和互联网之后，Niko 在自由城中的生活方式，以及玩家们的游戏方式也发生了不小的变化。《GTA4》中新加入的互联网，其功能包括新闻（随着流程的进行而更新）、购买手机铃声以及交友，虽然放眼望去，可以看到很多的站点，但实际上可以与玩家互动的并不多。Rockstar 使用后续数据更新方式增加了互动站点的数量，并且还注册了一些真实站点，让联网状态下的玩家能够通过游戏中的虚拟浏览器，直接与全世界各地的玩家交流，架设了一座连接自由城虚拟世界与现实世界的桥梁。下面就是一些游戏中出现的有趣网站：

●Eyefind.info

这个门户网站曾经是 Niko 的主页，在这里他可以收发电子邮件、通过推荐目录访问其他站点。Eyefind 在 Star Junction 广场（时代广场的虚拟）中的巨幅广告，以及“I find”的谐音，均说明了它的原型为曾经著名，如今早已风光不再的 Yahoo！。

▲ Eyefind 在《GTA4》的界面还是戴着门户网站的范儿，到了《GTA5》已经变成搜索引擎的套路了。

●Love-meet.net

异性交友网站，它改变了“《GTA》系列”主角找女朋友的方式。当然，Niko 通过这一网站约到的第一个“对象”为男性，他同时也是 Niko 的猎杀目标——French Tom。网站上同时展示着 11 个男性和 12 个女性的资料，包括令玩家们闻风丧胆的“母大黑熊”，但实际上只有少数女性可以对 Niko 发出的电子邮件有正面回应。

●Vipluxuryringtones.com

在进入这个网站之后，Niko 一定会对表哥 Roman 的吝啬有着更为深刻的认识，因为他“赠送”给自己的“黑白”手机不支持铃声下载。在从 Playboy X 那里得到彩屏可拍照手机之后，Niko 终于可以在街头展示自己的个性了。除了音乐铃声以外，Niko 还可以下载主题。

●Littlelacysurprisepageant.com

由自由城警署设立的专门反儿童色情站点，接入之后屏幕上就会出现 LCPD 的 LOGO、“我们监察一切，我们知道一切”的警告语，同时会锁定 IP，一旦走出网吧，Niko 就将享受五星级通缉待遇。

▲看来 LCPD 也会钓鱼执法嘛……

●Fruitcomputers.com

尽管《GTA4》的内建浏览器使用了与 Apple Safari 类似的界面，但苹果公司也逃脱不了被恶搞的下场。“水果电脑”公司的产品包括香蕉形状、没有任何按键的 iFruit 手机，以及茧式水果电脑（恶搞 Mac Mini）。“水果电脑”在网站首页上的宣传语也非常有趣：不动脑主义（THINK Minimalism，苹果公司广告语为 Think differently）。

●Area53site.com

这个网站的站长 Marvin Trill 已经失踪了，他的最后一次更新是在 1999 年 12 月 28 日晚上 11：38（对电影《THX 1138》的致敬）。Trill 相信千年虫会导致一场全球灾难，为了躲避“即将到来”的美俄核弹互射，他准备了大量的罐头食品，然后躲入了一个自己修建的地下堡垒之中……

●Americantravelguide.com

一个自称为“介绍欧洲风情”、“为到欧洲旅行的美国人提供指南”的站点，而实际上则充斥了大美国主义，以及对欧洲文化的误解。进入这个网站的首页，赫然出现的是下列文字：“欧洲是一个充斥第三世界国家文化的恐怖地区，没有流行音乐，到处都是微型车，美国人在这里被当成明星和上帝。男人们之间可以接吻，女人们从来不刮体毛，孩子们可以喝酒。上午 10 点之前，欧洲人都是处于瘫痪状态。到了午时之后，这些家伙会花上 3 个小时吃一顿午饭，之后是令人昏昏欲睡的下午茶，然后又是三个小时的晚餐，以及第二天的循环……千万不要在夏季去造访欧洲，因为那些拥有三个月带薪假期的家伙们，会将整个欧洲可以旅行的地方折腾成一个个疯人院——这也许就是我们的祖先们在 300 年前逃离那个鬼地方的理由。”

洛圣都篇 Los Santos

圣徒之城

洛圣都（Los Santos）是《GTA》世界观中的有一座沙箱巨城,这座直译为“圣徒之城”（对应“天使之城”洛杉矶，下文中的“洛城”特指Los Santos）的都市，将承载系列发展未来十年的发展之梦。作为圣安德烈斯州（San Andreas，对应加州）最大的城市，洛圣都拥有32个街区，人口超过三百万。这里有影视工业的家园、数千万美元的豪宅、星罗棋布的少数裔社区，这些风光就是洛杉矶位于平行世界中的这个“小伙伴”的城市名片。这里也是全美交通运输最为发达的地区，除了直达圣费罗（San Fierro，对应三藩市）和拉斯文特拉斯（Las Venturas，对应赌城拉斯维加斯）的高速铁路以外，这里还拥有全球第四大航空港——洛圣都国际机场（对应洛杉矶国际机场 LAX）。

▲洛圣都景致。

黑白道

▲位于珀兴广场的LSPD总部。

洛圣都警署（LSPD）的设定完全参照了现实中的洛杉矶警署（LAPD），其总部位于洛城市中心所在地的珀兴广场（Pershing Square），警员制服为海军蓝色套装，巡警夏季身穿短袖勤务衬衫，左胸别有银色徽章，标配火器为Glock 22手枪。LSPD秉承了其模仿原型规模庞大、专业性强的特点，它们拥有全美仅次于自由城警署的警员人数，并且是精英特警部队霹雳小组（S.W.A.T.）的发源地，同时，自从诞生的第一天开始，这支执法队伍就伴随着无数的丑闻，游戏中也留了许多充满黑化色彩的彩蛋。比如当玩家操作C.J进入LSPD总部的地下车库，就可以看到一名警员正在发疯似的殴打一群塑料人体模特，而周围同伴则报以喝彩声（映射导致1992年洛杉矶大暴乱的四名LAPD警员殴打黑人司机Rodney King的事件）。与此前任何一部《GTA》作品都不同的是，LSPD在《GTA SA》中并不仅仅扮演避免游戏方式失控的“纠错者”角色，他们还是该作中真正意义上的大反派。

C.R.A.S.H（Community Resources Against Street Hoodlums，联合打击街头帮派活动大队）是城市的专业反黑单位，这支本应成为罪恶克星的精英纪律部队，却成为了展示LSPD（洛圣都警署）腐化堕落的一扇窗口。当局为了政绩而采取的“睁只眼闭只眼”让权利无限膨胀的CRASH逐渐偏离自身的定位。在Frank Tenpenny和Eddie Pulaski两个野心家的统治之下，该单位俨然就是控制洛城地下世界的“太上皇”。

在《圣安德烈斯》的故事线中，试图消灭GSF帮的CRASH与前者的两位高级成员勾结，在对GSF老大Sweet Johnson的刺杀行动中“意外”地造成了主角Carl Johnson（CJ）的母亲Beverly Jonson的死亡，这也是CJ之所以从自由城回到洛城的原因。熊熊燃烧的复仇烈焰，最终让这一罪恶组织灰飞烟灭。

●现实中的C.R.A.S.H.部队

C.R.A.S.H所影射的，正是LAPD（洛杉矶警署）旗下的同名反黑单位。1973年，洛杉矶77大街的黑帮活动进行进入了极端猖獗的地步，甚至连正常的巡逻活动都成为了一件相当危险的事情。时任局长的Lou Sporrer命令南区各分局协调成立一个专门打击黑帮暴力活动的便衣小队——TRASH，由于首字母T所代表的Total容易让人产生不当联想（认为黑帮势力已经强大到调用所有行政、执法资源才能与之抗衡的地步），因此后来被改成了C（Community）。打击帮派活动不可能采用简单粗暴的肉体消灭，为了掌握情报，控制扩张，平衡各方势力的发展，游走于灰色地带的CRASH经常要与黑帮交换情报,甚至介入他们的“正常活动”。再加上该单位的主力是一群刚刚从警校毕业不久的青年军，冲动的个性让他们很容易走上极端的以暴易暴之路，他们脆弱的三观也很难抵挡利益的诱惑。CRASH从诞生的第一天开始就伴随着无数的争议，滥用暴力、伪造证据、蓄意伤害等等指控一刻也没有停止。在非黑即白的二分法不再适用的街头，很多成员走向了腐化之路，下面将介绍几起具有代表性的事件。

1987年，洛杉矶中南部出现了连环枪击械斗和枪击事件，7名黑帮成员在冲突中死亡。时任LAPD局长的Daryl Gates命令CRASH探员对该区域进行代号为“铁锤”的大清洗行动。1988年4月上旬，CRASH集中逮捕了1453名嫌疑人。尽管警方发言人宣称行动取得了圆满成功，社区治安得到有效改善，但外界普遍指责这次行动带有严重的种族主义倾向，被贴上“城市恐怖分子”标签的非洲裔和拉丁裔青年成为了抓捕行动的主要目标。

1998年2月26日，CRASH警官Brian Hewitt再一次对18街黑帮成员的审讯过程中滥用暴力，尽管在事发后Hewitt的同事已经代为清理了审讯室中的殴打痕迹，并且在内务部闭门听证会上作证疑犯所受伤害是因为拘捕，但在对方已经送医的过程中，这名警官依然在救护车和医院病房内继续进行刑讯逼供。同年6月，Hewitt被解职。

1998年8月，就当Bernard Park局长对外宣布CRASH的运作已经得到了有效监督的时候，又一起丑闻被爆到了新闻界。拥有29年警龄的探员Rafael Perez居然将缉毒行动中的“成果”——6磅（3千克）高纯度可卡因据为己有！内部调查最后发现，Perez顺手牵羊，随后转手卖给黑帮的行为已经有了7年的历史，他甚至以查看证据为由多次进入证物房偷窃缴获的毒品。在发现这样张狂的举动绝不可能是一名腐化警员的“个人行为”之后，LAPD高层继续进行深入调查。同年12月，地区检察官以豁免权作为交换，要求Perez提供CRASH内部活动中的其他秘密，经其揭发的违规行为高达一千项。2001年5月，LAPD内务部裁定调查涉及到的58名警察中的12人停职，7人解雇，另外有5名警察被送入了监狱。这一起CRASH成立以来的最大，同时也是最后一起丑闻，最终导致了它的解散。此后LAPD用一个规模更小，组织结构和指挥链更加精干，成员工作资历和经验更为丰富的反黑单位，代替了CRASH继续执行反有组织犯罪活动的任务。

◀现实中CRASH部队的袖章标志。

主要帮派

●巴拉斯帮（Ballas）

巴拉斯帮在《圣安德烈斯》的故事线中，是当时洛城的第一大帮派。它诞生于上世纪 70 年代的民权运动时期，主要成员为非洲裔男性，最初的地盘为的格伦公园（Glen Park，对应洛杉矶的麦克阿瑟公园和回声公园），主要“生意”为贩毒。游戏中巴拉斯与 GSF 帮之间的世仇关系的缘由从未提及，但在 1992 年，二者陷入白热化的帮派大战是 CRASH 组织成立的直接原因。随着巴拉斯帮对 CRASH 组织的腐化，黑白两道的联手让 GSF 帮的势力范围日益缩小。在打压劲敌的过程中，巴拉斯帮还重视与其他帮派发展合作关系，Vagos 与圣费罗的 Rifa 这两个南美裔帮派为其提供充足的“货源”，他们还在俄国黑手党那里得到稳定的武器，这使得在抢地盘活动中无往而不利。到 1992 年的时候，他们的触手已经伸及到了洛城的各个主要街区，垄断了整个城市的毒品交易。

尽管在 Johnson 家族兄弟们的逆袭之下，巴拉斯帮丢掉了大量的地盘，但在《GTA5》的故事线中，活动地区被压缩在南部街区戴维斯（David）的他们依然是“家族”的传统对手之一。此外，他们还赞助了一支 NBA 球队——洛杉矶恐惧队（对应湖人）。

●戈洛文帮（The Grove Street Families）

《圣安德烈斯》主角 CJ 所在的 GSF 帮是洛城历史最为悠久的地下社团，尽管他们从事的是刀口上舔血的犯罪活动，但与其他势力（尤其是墨西哥帮）相比，至少还有自己的底线。尽管手下一直在劝说老大 Sweet Johnson（CJ 的哥哥）涉足毒品贸易，认为这才是新时代赚取高额利润的途径，但这位大哥对此一直都持反对态度，这也为 GSF 日后的分裂和迅速衰败埋下了祸根。在《GTA SA》故事开头，CJ 重回洛城的时候，GSF 已经被彻底边缘化，其活动区域仅限于戈洛文大街的狭长地带。地盘大面积被抢、主力成员在街头暴力和警方的剿灭行动中纷纷毙命，更为致命的是，巴拉斯帮的毒贩已经可以在戈洛文帮的大本营地区招摇撞骗，因为本帮弟子早于沦为他们的忠实顾客。精神上的彻底沦陷，让 GSF 的最后一丝存在感也消失得无影无踪。就是在这样的恶劣局面之下，CJ 从破坏巴拉斯帮毒品网络的根基开始，一点一点挽回局面，并且最终大仇得报，让家族重现昔日的辉煌。

在《GTA5》中，GSF 的名称被简化为了 Families。

▲《GTA SA》中 CJ 的几位好基友，绿色是 GSF 的标志，而作为对该作的一种致敬，《GTA5》中的黑人主角富兰克林也是偏爱绿色穿着。

●瓦格斯帮（Vagos）

瓦格斯帮是控制洛城东北区域的拉丁裔帮派，也是《GTA SA》故事开始时实力仅次于巴拉斯帮的第二大势力，由于 GSF 此前控制着洛城的主要区域，这严重影响了瓦格斯帮的毒品业务，因此他们与巴拉斯帮联合起来抢夺 GSF 的地盘。他们本身的心狠手辣程度比后者还要强，在每次大战前还会让成员们集体吸食毒品以提高兴奋感和对疼痛的抗性。虽然瓦格斯帮的人数不占优势，但他们总是能够通过精心的布置，让“开片”前形成局部上的数量优势，对设伏、围攻、包抄等战术的执行力也十分到位。从组织结构上，瓦格斯帮并不像非洲裔社团那样设立各自的“分舵”，这也让他们拥有更强的凝聚力，不易出现内乱。

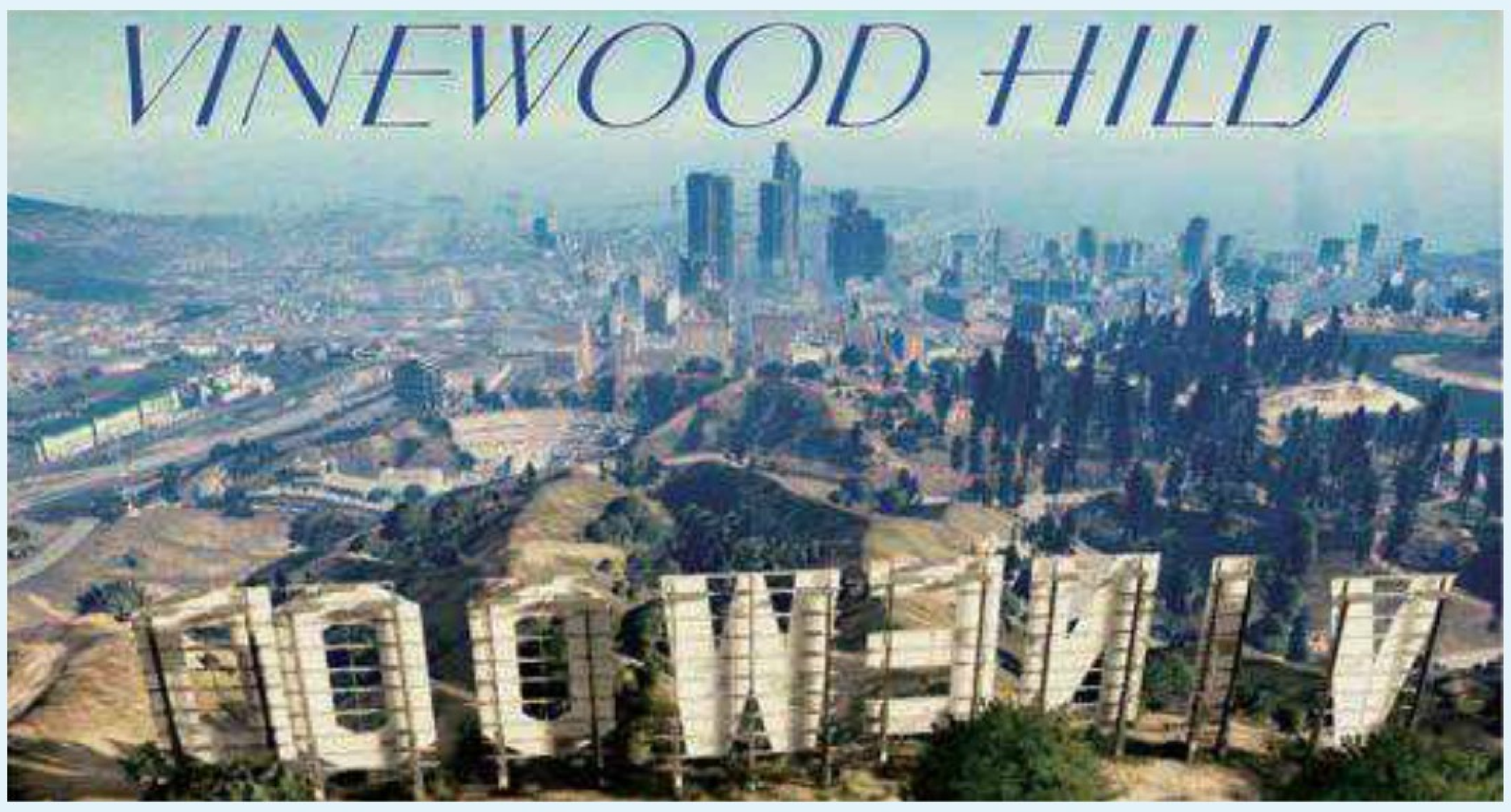
●欧罗阿兹台克帮（Varrios Los Aztecas）

无论从规模还是地盘上看，欧罗阿兹台克都是洛城最小的帮派，与其他三大势力相比，他们最为低调，不碰毒品，虽然与瓦格斯帮敌对，但并不对抢地盘有太大的兴趣。而实际上，身为“军火供应商”的这一秘密社团，却对洛城各方势力的扩张具有举足轻重的作用。虽然人数最少，但每一个马仔都装备精良，Uzi、TEC-9、RPG 这样的高级货，对于 VLA 来说都属标准配置。

在《GTA5》中，VLA 也难以抵挡毒品的诱惑，开始涉足可卡因走势活动，根据游戏中的新闻报道，他们甚至在沙漠中与其他的涉毒帮会进行激烈枪战，同时 VLA 也是三主角之一的 Trevor Phillips 的主要对手之一。

行政区划

●西洛城（Western Los Santos）



▲西洛城最标志性的景观，自然是模仿自现实好莱坞的好麦坞标志。

西洛城的核心是罗迪欧区，其名称来自于现实中洛杉矶最有名的富人区——比佛利山庄中的罗迪欧大道（Rodeo Drive），地理位置上大体相当于圣莫妮卡。由于居住在这里的大都是商业精英、社会名流和影视明星，优先的警力投入和各位土豪们自己采购的保安措施，让这里成为了整个洛城惟一一片不受“四大家族”控制的净土。它的北面是美国电影工业的中心——好麦坞（Winewood，对应好莱坞），就像从此生产出的流向世界各处的商业巨片中所记录美国样板那样，这里的街上充斥着各种豪车和衣着光鲜的俊男靓女们，潮人们在广场、公园和街头向可能偶尔路过自己身边的星探们施展自己的独门绝技。而很多人却认为好麦坞只不过是一群削尖了脑袋想钻进娱乐圈的骗子的大本营，真正的成功人士都汇聚在临近这一街区的里士满（Richman）——美国 40% 的豪宅都坐落在这个面积不到 4 平方公里的丘陵地带，而这里的 218 位居民拥有者美国 30% 以上的财富。

●东洛城（East Los Santos）

东洛城相当于现实中洛杉矶的中南部区域，它代表着洛圣都贫穷、肮脏与混乱的一面，不仅仅是中产阶级，哪怕是小富即安的“小资”群体，也不会对在这里生活有任何的兴趣。充斥这里的是低矮拥挤的民居和亚裔开设的小杂货铺。四个不同的非洲裔、南美裔帮派的存在，让街头暴力活动成为了这里日常生活的

“常态”，贩毒、偷车与入室抢劫就是在这里活跃的帮派所从事的“支柱性产业”。这里的著名地标性建筑物有：大竞技场（The Forum，在《GTA5》中被更名为 Maze Bank Arena，对应洛杉矶大竞技场，1967 - 1999 年湖人队的主场）、统一车站（ Unity Station，对应联合车站）、安东庭院（Ganton Court，对应皇家庭院 Imperial Courts）、杰弗森大楼（Jefferson Towers，对应瓦尔特塔）、大洋港（Ocean Port，对应洛杉矶港，全美第二大集装箱港，游戏中还充当着国民警卫队的军用物资仓库）。

●中洛城（Central Los Santos）

摩天大楼林立，车辆川流不息的中洛城是商业区，这里遍布跨国巨企和大财团的总部。这里的地标性建筑物有：门厅酒店（Atrium，在《GTA5》中被更名为 Arcadius Business Center，对应威斯丁大酒店）、会议中心（Los Santos Conference Center，对应洛杉矶会展中心）、洛城大楼（Los Santos Tower，对应美国银行大楼）、洛城国际机场（Los Santos International Airport，对应洛杉矶国际机场）。

《GTA5》所呈现的版图面积更大、功能更为细化的 HD 洛城中，新增了下列具有代表性的地标性建筑物和景区：

●高空俱乐部（Mile High Club）

洛城市中心有一座正在新建中的摩天大楼“高空俱乐部”，它的原型是在 2010 年尚未完工的超五星级酒店洛杉矶丽思卡尔顿酒店（Ritz-Carlton Los Angeles），Mile High Club 的含义你懂的！该公司在游戏中的综合楼名称为 STD（可能代表性传播疾病——Sexually Transmitted Disease），无数客人各种躺枪啊！

●洛城高尔夫俱乐部（Los Santos Golf Club，对应洛杉矶乡村俱乐部）

在 1927 年由乔治 - 托马斯 (George C. Thomas Jnr.) 重新进行了改造，变得更加完美。球场里的自然风貌非常多样，有高山、山脊、沼泽和山谷等等，这给球场添了不少得天独厚的优势。整个洛杉矶俱乐部有 36 洞，分北球场和南球场，其游戏中的虚拟版并没有这么大的规模，但依然可以提供比肩专业高尔夫球游戏的体验。洛城高尔夫球场的营业时间是早晚六点，入场价格为 100 美元，它也是游戏中最贵的资产，需要花费 $150,000,000 才能将其购入名下，之后每周可以产出 $264,500 的利润——不过到游戏结束的时候，你也甭想回本。

●贝基大楼（Badger Building，对应国会唱片大楼）

贝基大楼是贝基通讯公司（Badger Telecommunications，原型为加拿大的 Fido Solutions）的总部，自从《GTA4》首度引入电话元素以来，Badger 就一直是玩家们的通讯服务商。Niko 最初使用的就是一部“零元购”的贝基定制机，在任何界面都会出现运营商 Logo。尽管 R 星的设计师们在《GTA4》中不遗余力地对触屏手机实施黑化，但在后续的《唐人街战争》中，他们也终于跟得上移动互联网时代的发展步伐，让主角用上了搭载 BadgerOS 操作系统的 PDA，用于收取电子邮件。在本作的 PSP 版中，玩家还能进入设定菜单，为系统更换三套主题界面。需要指出的是，Badger 除了“獾”的含义以外，在英式俚语中还代表“屁”，这倒是和另一家运营商——Whiz 有着相同的“尿”性。

●洛克福德广场（Rockford Plaza）

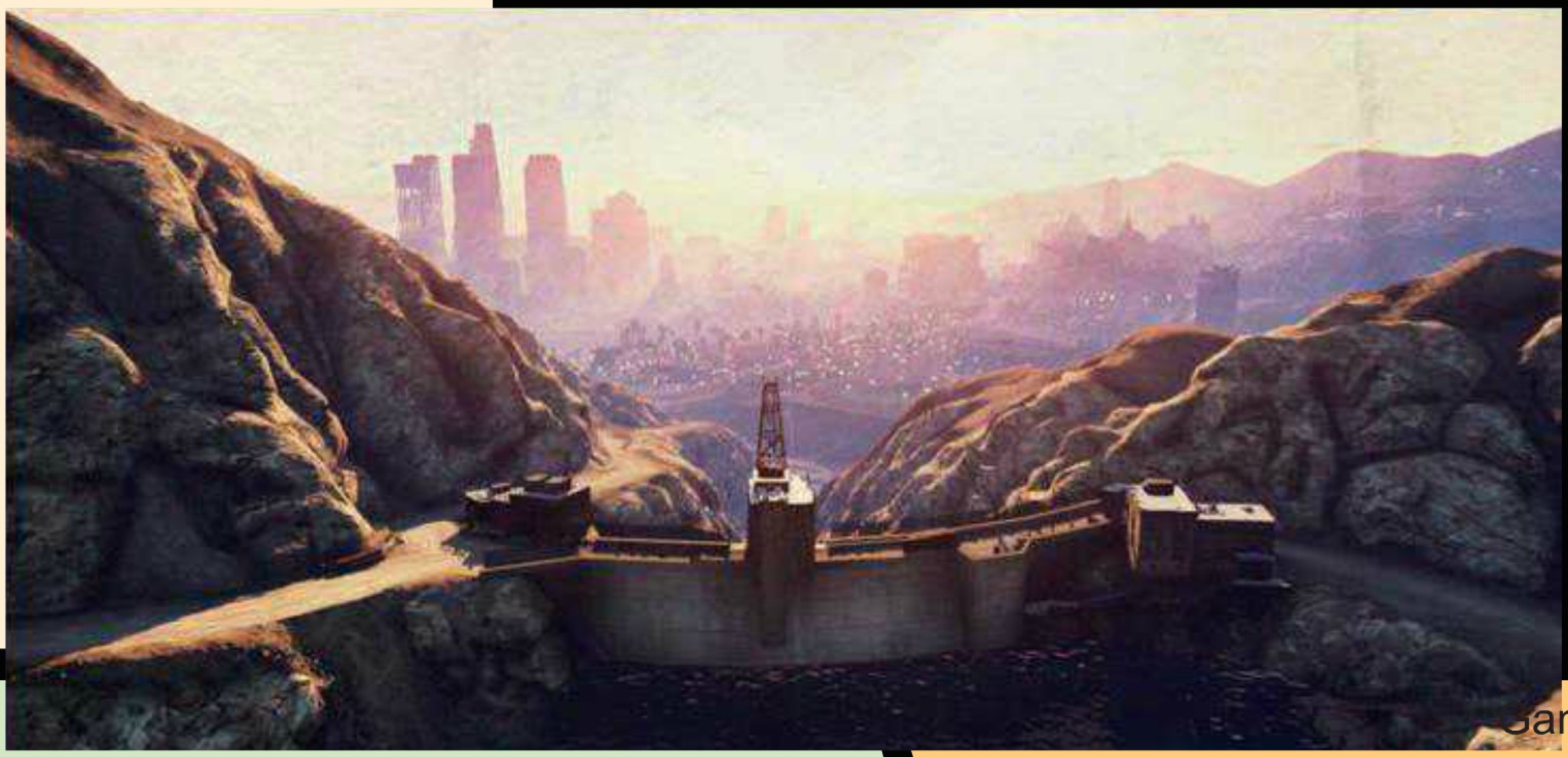
坐落于豪华山庄，专门为“不买对的，只买贵的”的土豪们提供昂贵的服装、珠宝和化妆品，它显然是比弗利中心 (Beverly Center）的虚拟替身。

●调查局大楼（FIB Headquarters）

洛城市中心有两座双塔型建筑物，分别是国际事务部大楼（International Affairs Agency）以及联邦调查局总部。后者拥有 59 层，尽管名为 FIB HQ，但它实际上只负责圣安德烈斯州的联邦案件。除了探员以外，FIB 还雇佣了第三方保安公司负责大楼的护卫工作，门禁设备也会定期更换密码，还有完善的火警设施。游戏中拥有内部场景的楼层为地下（停车库）、一楼（大厅）、47（外勤处）和 53 层（服务器机房）。如果玩家选择其中一个主线任务的分支，还可以炸踏这座大楼的一小部分。

●塔拉韦礼安山（Tataviam Mountains）

塔拉韦礼安山位于影视城的东部，最为著名的景点包括有土地法案水库（Land Act Reservoir）和大坝，相当于现实中的圣加百利山和圣嘉欣图山（San Gabriel&San Jacinto mountain），其名称来自于生活在南除了登山、蹦极、山地越野赛等项目以外，塔拉韦礼安吸引冒险者的另一个原因，在于这里于上世纪 70 年代中期发生过轰动全美的女星 Leonora Johnson 谋杀案（对应 Black Dahlia，黑色大丽花）。Leonora Johnson 出生于中西部的一个农场主家庭，由于母亲嗜烟如命，小 Leonora 在五岁时就染上了严重的肺病。在不到 15 岁的时候，Leonora 就早早终止了学业，一方面是因为自己糟糕的学习成绩，另一方面则是因为她柔弱不堪，楚楚可怜的气质和一双孩童般纯洁的大眼睛，给自己在异性同学中招来了无数的麻烦。为了躲避一直在想方设法骚扰自己的亲叔叔，她只身前往洛城开始追寻自己的星梦。Leonora 的成功，也是现实中好莱坞明星成功的样板：她做过快餐店女招待，到被经纪人发掘为了平面女模特，逐渐在电视广告、时尚杂志和大片的配角中混到脸熟。凭借自己在大银幕中的处女作——1973 年由大导演 Solomon Richards 执导的惊悚片《烈酒杀手》（Rum Runner）中的优异表现，最终成为炙手可热的一线女演员。1973 年，Leonora 争夺《阿尔弗雷德的群妻》（The Many Wives of Alfredo Smith）女一号的过程中与制片人发生不快，负气出走之后失踪于塔拉韦礼安山。四周后，调查记者在树林中发现了她被肢解后的尸体。嫌疑犯是当时轰动一时的连环变态杀手 Peter Dreyfuss，在虐待致死后，这个疯子卸下了女星的四肢，然后调换手脚的位置之后有用手术线缝合起来，并且还在她的躯体上用血液写上了“火腿”二字，然后用利刃取走了 Leonora 的面部器官。Dreyfuss 直到 1987 年才落入法网，在过去的近 15 年中，每逢 Leonora 的祭日，Dreyfuss 都会向受害人的父母寄去用福尔马林液浸泡过的身体组织和当时 Leonora 随身携带的物品，也正是这一变态行为，最终暴露了自己的活动规律。



◀关于 Leonora Johnson 谋杀案的详细真相，玩家可以通过收集 50 个档案碎片后开启任务来了解，同时也别忘了来参观这个风光美丽的景点。

音乐大放送

▲电台LOGO。

●K Rose

K Rose是洛城惟一一家乡村音乐电台，也是整个《GTA》世界观中仅有的三家乡村音乐（Country）电台之一（其余的两家分别是《GTA1》中的The Fergus Buckner Show和《GTA5》中的Rebel Radio，似乎暗示着R星的制作成员对这种音乐类型并不待见），主要播放五十至八十年代的著名歌曲。该电台的当家女DJ——Mary-Beth Maybell绝对是一个有故事的人，她至少结过六次婚，与自己五任前夫育有九个孩子，至今依然处于单身状态，原因是她的最后一任丈夫刚刚暴病而亡。Maybell宣称在自己彪悍而无需解释的人生中，每生下一个孩子，自己就从故乡伯恩郡（位于赌城拉斯文特拉斯西南方向的沙漠中）朝着洛城迈出坚实第一步（真是一步一个脚印啊），最终从地下电台主持人变成了知名DJ。她最让人无法直视的故事就是在分娩第九个子女Mary Ellen的过程，是在一间酒吧的台球桌上进行的。每当播放完Juice Newton的名曲《心之女王》（Queen of Hearts）之后，她总要重复一下这个让全世界女王样们也甘拜下风的故事。

●Radio X

Radio X是一家重金属、油渍摇滚（由硬核朋克，硬核金属和另类摇滚发展演变而来的一种独立流派，代表乐团为“涅磐”）电台，加拿大的确有这样一个同名电台，但游戏中的这个频道真正的原型是X103.9 – "The I.E.'s Alternative Rock。其名称中的X，指的是所谓的“X一代”，即出生于70年代后期、80年代早期，在90年代早期迎来自己青春叛逆期的这批二逼青少年。脏乱的旋律与歌词，极端焦虑状态，作品大多表现了愤怒，挫折感，厌倦，悲伤，恐惧以及消沉的情绪，都非常符合此时内心充满怒火的“X一代”的个性需求。该电台的女DJ——Saga宣称自己是一个从疯人院逃脱的重病号，之所以名字如此奇怪，是因为她已经全然记不起自己到底叫什么，这大概是对自己充满消极厌世情绪的主持风格的一种自嘲，似乎也是对付“抄水表”、“送快递”的自我防御措施。

洛城的交通系统、警察体系到健保机制，在她的口无遮拦之中的表述之下都如同地狱那样可怖。甚至连恶劣天气预报，在她的口中都要走世界末日的节奏。在洛城大骚乱（对应1992年的洛杉矶大暴动）之后，Saga突然变得开始关心时事政治起来——似乎带有某种不可告人的目的哦！

●城市电台

Radio Los Santos是一个有25年历史的西岸说唱调频电台，其现实中的原型是洛杉矶105.9 Power 106和93.5 KDAY两家电台。主要播放80年代末至90年代初期的“帮派音乐”——一种表现城市中的年轻人的暴力生活的Hip-Hop音乐的一个下属风格。早在1973年，洛杉矶的一些说唱歌手就将难登大雅之堂的街头生活，比如吸毒、酗酒、暴力写入歌曲之中，公敌乐队（Public Enemy）正是其中的佼佼者。许多围绕暴力自夸的歌曲，中间包含许多详细描述谋杀的歌词，Gangsta Rap特有的主题造成了极大的争议。当然，帮派分子肯定爱死了这种音乐。在《GTA5》，城市电台表现出了更多的包容性，还加入了南部和东海岸的说唱歌曲，也深得主角富兰克林的喜爱。

●SF-UR

任何一家地下电台都需要一名满嘴跑火车的家伙，在圣费罗打一枪换一个地方的SF-UR电台自然也不例外，其主持人Hans Oberlander总是用怪异的德国口音猛烈吐槽欧洲生活的无趣。他时而因为背井离乡而感到无限的孤独，将自己说成是一辆“被遗忘在古巴的美国旧车”，时而就竭斯底里的大叫圣费罗的全体市民都要争相与自己拥抱，导致自己只能隐藏在地下节目之中。一通接进的听众电话暴露了主持人这种神经刀表现的原因，一个自称是他父亲的人说在“儿子”的卧室中发现了一堆五颜六色的小药丸，并且叮嘱他“千万不要放弃治疗”。而他也经常在播放歌曲的时候忘记了关话筒，因此我们经常可以听到这样焦躁不安的通话：“你在哪里，我的货送到了吗？”

●WCTR

西海岸谈话电台（West Coast Talk Radio）的口号是“真实的谈话，真实的议题，我们谈论的是关于你周围的一切”，听上去是一个非常有“社会责任感”的电台，直到你收听了他们的节目之后，就会发现WCTR新闻对洛城各路大事件的追踪报道已经完全脱离了同步现场围观群众、执法者、政府新闻发言人声音的低级阶段，他已经将“有请当事人”节目搬进了正在进行的银行大劫案、黑帮火并之中——主持人Richard Burns多次在正在夺路而逃的劫匪座驾中与悍匪们侃侃而谈。《赛场纵横》的当家人Derrick Thackery绝对是体育节目主持人中的一朵奇葩，因为他根本不关心赛事本身，总是用半死不活的语调照本宣科。旅行见闻节目《野性漫游》主持人James Pedeaston是一个被马来西亚警方通缉的恋童癖，也正在接受FIB的调查，他总是用一种令人作呕的语调来表述着世界各地的“奇怪”风俗习惯。《说你说我》是一档政论内节目，由夫妻档主持人Peyton Phillips和Mary Phillips分别带领一个持共产主义和资本主义立场的团队，就观众打进电话的议题进行唇枪舌剑。比如在一个南方听众抱怨自己干掉了一堆南美移民，将尸体堆在自家后院，然后不知道下一步应该怎么办的时候，飞利浦太太主张用这些受害者来伪造身分，用于给自己逃税，而飞利浦先生则义正言辞地表示应该把他们的器官全部“收割”下来，然后无偿捐献给国家。

●在HD时代的洛城，电台的格局如下：

Blue Ark FM – 舞曲频道
WorldWide FM – 冷浪音乐,爵士乡村乐
FlyLo FM – 智能舞曲、实验型电子乐
Lowdown FM – 经典灵魂乐
Radio Mirror Park – 独立摇滚
Space 103.2 – 疯克乐
Vinewood Boulevard Radio – 油渍摇滚
Los Santos Rock Radio – 摇滚综合台
Non Stop Pop FM – 音乐综合台
Radio Los Santos – Gangsta Rap, West Coast Hip Hop
Channel X – 疯克摇滚
West Coast Talk Radio – 谈话节目，在进入布莱因郡之后，该频道会被Blaine County Talk Radio所取代
Rebel Radio – 乡村乐，南方摇滚
Soulwax FM – 电子乐
East Los FM 106.2 – 墨西哥音乐
West Coast Classics – 西岸经典音乐

电视节目

●烂精灵（The Barfs）

The Barfs 是 VBC 台（对应 NBC）于 1984 年首播的一部系列卡通片，现实世界的《蓝精灵》十分不幸的沦为了其恶搞对象。与后者类似的是，《烂精灵》也拥有广泛的周边产品，从《罪恶都市故事》到最新的《GTA5》，都可以在各个时期的儿童玩具柜台、电视节目，甚至是“内内”上找到它们的身影。六名精灵都拥有不同的个性，不过与可爱的蓝精灵们不同的是，烂精灵们讨厌分享任何私人物品，并且热衷用暴力方式来解决一切纠纷。六名成员包括有一身大兵行头，背着 M16 的烂爸爸；腰间别着一把大口径短筒左轮的烂妈妈；脖子上挂着“土豪金”项链，动不动就拔出 Uzi 出来射人的胖胖（Chunky Barf）；扛着双筒霰弹枪，除了抽烟就是喷人的烟烟（Smokey Barf）；还叼着奶嘴，却一手印第安战斧，一手拿着“巨蟒”麦林（柯尔特公司生产的一种 .357 大号转轮）的小小（Tiny Barf），还有一只装备有水枪的基佬圆圆（Fruity Barf）。

●辣手神探高登（Gordon Moorehead Rides Again）

本卡通最早是四十至五十年代在罪恶都市相当流行的一个广播剧，四名角色分别是 Gordon、女助手 Molly 和拉丁裔男跟班 Pablo，还有什么案子也破不了，总是暗地里求助神探团队助力，然后承诺“只要能破案，你杀谁我都不管”的笨蛋局长。由于电视的普及，该剧于 1952 年宣布停播。时隔三十二年之后（1984 年，《罪恶都市故事》剧情），被 CNT 台（对应 CNNC 和 TNT）收购版权，将其改编成了犯罪题材卡通剧……准确的讲，应该叫做无脑探案剧才对。

在《GTA4》中播出的第一集里，Moorehead 参与了一个失踪案件的调查，当他找到受害人的女儿 Lily 之后，首先做的不是寻找线索，而是毫不犹豫地弄死了她，理由是“我不能让这个失去父亲管束的可怜孩子去当妓女”，尽管之后被找到的受害人声称他要把女儿培养成教师。之后女助手 Malmstein 在城外的沼泽地中找到了失踪的 Pepe，并且将 Lily 的死讯告诉了对方，引来了他的失声痛哭，这一举动引起了 Malmstein 的严重不满，她打电话喊来了正在等消息的神探，Moorehead 以组织卖淫活动的罪名，拿出汽油弹烧死了这个可怜的父亲。然后 Malmstein 突然撕掉了自己的 T 恤衫，这时传来一声惊天动地的巨响，本季的标题——辣手神探高登与炸大奶（Gordon Moorehead and the Exploding Breasts）出现在了屏幕中央。

在《GTA5》中，这个二逼卡通推出了更加没有下限的黄暴经典第二季——Moorehead And The Soviet Tit Wank。

▲辣手神探高登的确有着一副硬汉侦探的打扮和模样，但干事方式完全不靠谱。

●功夫彩虹战队——镭射战队（Kung Fu Rainbow Lazerforce）

▲功夫彩虹战队与超级战队的对比。

这是 Warzel 台推出的有十五年历史的超级英雄卡通剧，定位于“中产阶级家庭的青少年群体”，诉求是通过一个个黄、暴、荤的故事，来向美利坚的花朵们灌输堪称美国“立国之基”的传统价值观，比如婚后性行为、对上帝的坚贞信仰、异性恋、毫不动摇的资本主义信仰，以及对穷矮挫群体永恒的鄙视之情。该剧是对 Fox 台著名特摄剧《超级战队》（Power Rangers），也就是东映同名神剧《スーパー戦隊シリーズ》翻拍版的恶搞，而且还是很有爱的恶搞。片中的非洲裔队员 Quota 身着绿色战斗服，这也是《超级战队》系列的传统，比如 1998 年《星兽战队》（POWER RANGERS LOST GALAXY）中的 Damon Henderson，以及 2000 年《急救战队》（POWER RANGERS LIGHT SPEED RESCUE）中的 Joel Rawlings。穿着黄色套装的亚裔队员 Zoey，对应的是正是前三季中的恐龙战队中的 Trini Kwan。同时功夫彩虹战队所使用的变身方式来自于早期播出的《超力战队》和（POWER RANGERS ZEO，1995 年）和《激走战队》（POWER RANGERS TURBO，1996 年），部分变身器也必须在日版的最初几集中才能找到原型，说明 R 星中的确有美日版通吃，并且是一集也没有落下的真粉。

结语

从 2D、3D 到 HD，从形似、神似再到沉浸式体验，再到更多生活化的元素的加入，让 R 星为我们打造的游戏空间已经成为了一个在细节上无懈可击的巨型都市。数字化的纽约、洛杉矶和迈阿密也许还会在接下来的系列作品中出现变化，但它作为众多故事上演舞台的地位和作用不会发生改变。自由城的物是人非，并不会影响《GTA》以黑帮题材来展现美国文化风貌，反讽社会现实，揭示人生哲理的表现方式。游戏造梦技术的伟大，也让我们对能否在另一个世界中体验自己的“第二人生”，展开了无尽的联想。

文 菜菜子 编 实习编辑 鱼楠 美编 小瑟

LOLITA多重奏

什么是 LOLITA

虽然弗拉基米尔·纳博科夫（Vladimir Nabokov，1899–1977）一生最有影响力的作品，也就是他藉以成名的那本《洛丽塔》，在上世纪五十年代末六十年代初的确是一本畅销书，也是一本充满争议的话题读物。但是无论作者本人，还是当年那些针对是否要将《洛丽塔》列为禁书而展开激烈争论的人，都无法预见到这部作品，或者单纯而言，就 lolita 这个名词，日后会有如此广泛的知名度与影响力。

▲苏·莱恩扮演的洛丽塔

当然，热衷于日式二次元世界的死宅会气势汹汹地朝你叫嚣“lolita 和萝莉是两码事！”，但即使是这些“萝莉原教旨主义者”也不能否认，没有那本小说，就没有 lolita 这个名词，也不会有这个名词所带来的引申义：譬如萝莉、萝莉控，或者更加狭义的“LO 娘”了。

因此，尽管可能产生分歧，我还是决定使用 lolita 作为文章的标题，它不是指日式动漫中的萝莉，也不是一种穿衣风格。我只采用这个词最原始最直接的定义——那些在心理上早熟的稚龄（通常不会超过 14 岁）女孩，以及她们在成人世界的角色和故事。之所以忍不住要这样做，也是因为 lolita 在心理学上实在是个特别有趣的话题。而人类对稚龄女孩的兴趣，绝不仅仅可以用“恋童癖”来一言蔽之——如果只是出于一种变态的性吸引力，为何那些完全异性恋的成年女性也着迷于将自己打扮成洋娃娃一般的形象呢？

也正是因为想认真严肃地讨论 lolita，所以对日式动漫中过于典型化的各类“小娘”，都没有太大的兴趣——比如 Clamp 笔下幼稚园和小学里铺天盖地的萝莉正太，比如后宫向作品中单纯为了满足宅男对异性的审美差异而存在的 loli 形象……如前所述，这里出现的 lolita，是真实地身处成年人世界的小女孩。要想解释清楚这个问题，我们可以从最知名也最有代表性的一

▲《出租汽车司机》里的朱迪·福斯特福斯特自然娴熟地演活了这个角色，还得了她的第一个奥斯卡奖提名。但是这毕竟是一个配角，整部电影不是围绕着她展开的。至于1962年由库布里克指导的《洛丽塔》电影中，原本12岁的Lolita的扮演者是实际已16岁的苏·莱恩（Sue Lyon），照主流观点来看，是少女而不算真正的“萝莉”，演员本人后来也很快就销声匿迹于影坛。因此，娜塔莉·波特曼的玛蒂尔达说是“横空出世”也毫不为过。

个人物着手，那就是《这个杀手不太冷》中由娜塔莉·波特曼扮演的玛蒂尔达。鉴于电影的普及度甚高，其剧情和经典之处在此已毋需赘述。拜其所赐，年仅 12 岁的波特曼在欧美影坛一跃走红（同时这部电影也是波特曼的处女作！），而每个看过本片的人都无法忘记，这小丫头惊人的明星相和戏骨潜质。在此之前名留影史的女童星们，多数都是以秀兰·邓波儿那种甜美、纯真、天使般的姿态出现，因为这才最符合一般人对小女孩的理想看法。

惟一称得上异类的，只有《出租汽车司机》中 14 岁的朱迪·福斯特——在这部 1976 年的电影里，她扮演一名雏妓，外表稚嫩，而言谈举止则竭力表现得成熟化。

整部电影剧情简单，正邪分明，人物塑造也并不复杂，就是一个小女孩试图报仇的故事，但它大胆地将天使般纯真的 lolita 扔进了成年人杀伐冷酷的世界里，并且成功地在小女主角和中年男人之间营造出一种暧昧又不失纯洁，像爱情又像亲情和友情的温暖氛围。作为 lolita 出现的玛蒂尔达，在影片中充当了打开这个杀手不太冷心门的钥匙，也是映照出他灵魂的一面镜子，引领成年人审视和反思自身。作为一部悲剧，电影没有落入大团圆的俗套——莱昂以半赎罪半牺牲的姿态死去了，玛蒂尔达大仇已报，却又孑然一身。对于自己的未来，她依旧倔强天真地认为“要像莱昂一样当个杀手”，但同时还是很现实地回到了学校之中，这个有过一段不平凡经历的 lolita 究竟会成长为一个怎样的人，极为耐人回味。

▲《这个杀手不太冷》中的娜塔莉·波特曼

或许正是藉于《这个杀手不太冷》的巨大成功，亦或是日式 ACG 的传播和传统价值观的松动，从上世纪九十年代初，也就是《莱昂》诞生之后开始，类似的 lolita 角色越来越多地出现了，当然绝不会完全和玛蒂尔达一样。成年人向来非常热衷于以儿童的视角看待世界，以孩子的单纯直白，衬托现实的曲折混乱。而 lolita 这种介于儿童和少女之间的角色，又会赋予这种严厉的审视以更复杂的色彩——她们的行动力和理解力都高于儿童，她们不仅仅是旁观者，也是参与者。但同时她们又不是真正的成年人，其中一些甚至难以称为“少年”，她们身上依旧保留着孩子般的无暇，或者说，一种更接近于人类原始本能的力量，然而这种东西却即将一去不复返。鲁迅先生说“悲剧就是把有价值的东西撕碎给人看”，而 lolita 在投身成年人世界的过程中，失去她们心理或生理上的无暇，自愿或不自愿地走出伊甸园，步入前途未卜的茫茫红尘。对我们这些成年人而言，既是每个人都曾经历过（或许方式没这么激烈）、最有共鸣的回忆，又是一种伤怀无比、永远也不能弥补的悲剧。

（注：鉴于塑造成功的 lolita 角色实在太多，只能在作者熟悉的范围内选出数人加以评议。另外出于对 DND 设定的爱好，本能地想到将她们分成九大阵营，似乎趣味性更强。阵营分配仅代表作者笔者个人观点。另外由于讨论角色难免涉及大量剧情，没有接触过，或是打算去了解尝试、且不喜剧透的读者，请谨慎阅读。）

阵营：守序善良

人物：玛蒂·罗斯

出处：电影《大地惊雷》（True Grit，2010年科恩兄弟版）

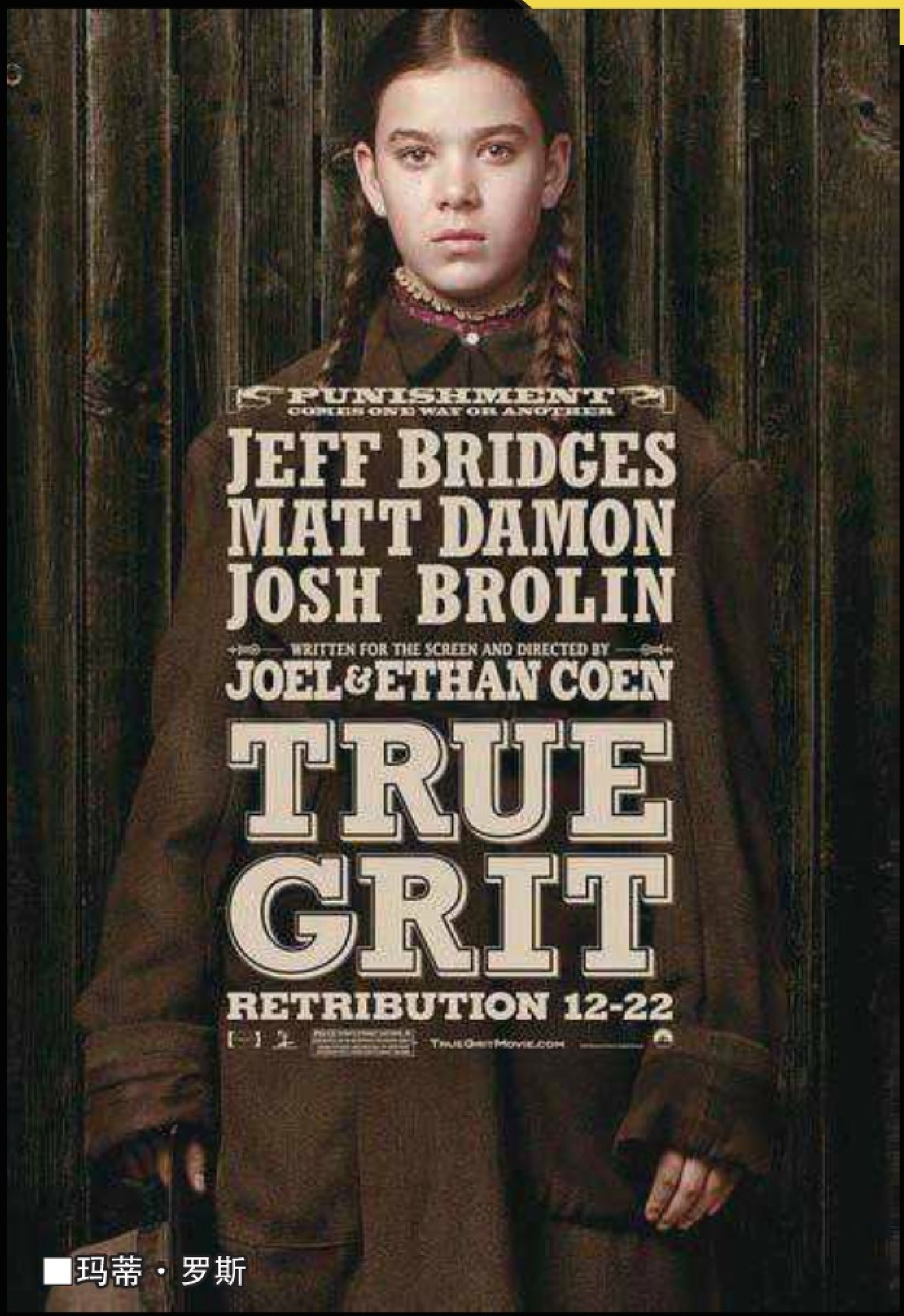
之所以要强调是 2010 年版，是因为 1969 年由著名影星约翰·韦恩主演的老版电影对原著小说的改动比较大，更像一部传统的西部片，因此片中的 lolita——雇请男主角去追捕杀害自己父亲的凶手的十四岁女孩玛蒂·罗斯，戏份虽然和新版差不多，在剧情上的重要性却明显要低一个层级。原因不言而喻——在传统西部片里，女性总是处于花瓶式的配角地位，而《大地惊雷》一旦被修改成一个莽汉抓坏人的经典侠义故事，也就不会留给小女孩多少发挥的空间。

但新版却远不是这么回事。2010 年的《大地惊雷》，以小女主角叙述父亲被杀过程的独白开始。而伴随着这段画外音的，却只有一个静止、飘雪的定格镜头——玛蒂父亲倒在地上的尸体，和隐约传来的犯人逃走的马蹄声。比之于直接将凶杀过程表演出来的老版开头，立刻奠定了新版那种飘渺、忧郁的诗意氛围。

随着 lolita 本尊的登场，每个观众最初的感觉都是“振聋发聩”——这小丫头的精明强干与年龄完全不相衬，其老于世故也完全不像其他任何一个 lolita 形象，一言蔽之——太不可爱了！！她见到父亲的尸体不仅没有哭泣，第一句话就是“丧葬费竟然要 50 美元？！”；她口若悬河地引用法律，与年老的商人讨价还价，把对方逼得“无语凝噎”；没有住处的情况下，一个人睡在殡仪馆的停尸间里，与三具尸体为伴，都是当天刚刚绞死的罪犯，而她还跑去看了行刑的过程……

随着她处理亡父的遗产，着手寻找缉拿凶犯的人选，并且振振有词地坚持自己一定要和所雇的法警——绰号“大公鸡”的考格伯恩同行，以“确保我的投资不被浪费”，不难看出她不寻常的固执和干练背后，其实隐藏着所有孩子都有的少年意气与不计后果。正如她本人日后回忆这段经历时所言：一切事物都有代价。枪杀玛蒂之父的不法之徒汤姆·切尼血债累累，必然不得善终，而玛蒂本人执意要进入荒野参与追捕，最终虽然得偿所愿，却也付出了不小的代价。

这部电影从很多角度来说，都和《这个杀手不太冷》似曾相识：都是一个 lolita+ 大叔的复仇故事，lolita 在复仇中成长，大叔因为 lolita 的存在而找回了自己日渐失去的存在价值。然而科恩兄弟是和吕克·贝松截然不同的导演，后者是造梦者，前者则喜欢把七彩的梦幻泡泡戳破。科恩兄弟的电影世界充满了辛辣的反讽，虚无得荒诞，现实得冷酷，看似波澜不惊的故事里处处都是命运无情的嘲弄。他们给玛蒂·罗斯和考格伯恩安排的冒险，没有一般西部片穿插着笑料的小刺激，没有黑白分明的侠义之士，甚至没有玛蒂本人所期待的的那种传奇色彩，只有寒冷、无序、蛮荒、人命如草芥、正义难以得到伸张，甚至有时正义和罪恶的分界都很模糊。



■玛蒂·罗斯

■马蒂·罗斯与大公鸡考格伯恩

于是，原本打算结伙的考格伯恩和德州骑警勒毕夫两人吵翻，后者又无意中破坏了前者精心布置的黑夜埋伏，结果导致追捕对象的逃脱。打草惊蛇之后大家都认为成功无望，正想散伙，玛蒂却在河边和仇人汤姆·切尼撞了个脸对脸……

一片“薛定谔猫”式的混沌中，惟一真正起作用的，也是在那看似高潮又不像高潮的最后决斗中，考格伯恩以一敌众，用牙咬着马缰，双手齐发向敌人冲锋的蛮勇。这也是本片原名“真实的勇气”的来历，是小姑娘选中他来追捕杀父仇人的惟一理由——某NPC告诉她，论勇敢，没人比得上“大公鸡”考格伯恩了。而讽刺的是，由于考格伯恩本人一派英雄迟暮和自甘沉沦的模样（酗酒、老迈、贫困、行事残忍），虽然他之前在篝火边向玛蒂和勒毕夫谈起过自认为很光荣的往事——以一敌七，双枪齐发，居然毫发无损地完胜——但那时听起来却更像是吹牛。或者，同其他一切事件一样，也不过是一个大大的巧合，至少后来这次决斗，如果没有勒毕夫不太靠谱的狙击掩护，他还是难逃一死。

本片与1969年版最泾渭分明之处还在结尾，对于一个有孩子参与的西部故事，老版无论如何也要给它一个“正面”的收场。但是在新版中，玛蒂虽然手刃仇人，自己却被毒蛇咬伤，尽管考格伯恩带着她一路飞奔回城，最终还是必须截去左臂。这也就成为并不梦幻也不完美的少年冒险的终点。玛蒂失去了手臂，考格伯恩虽然短暂地寻回了“真实的勇气”，但属于西部的时代也永远逝去了，他再无用武之地。两个人的人生都走上了一个精彩的顶峰，然后又无可挽回地一路向下。玛蒂成年之后没有结婚，想来部分因为她的残疾，部分是那不讨喜的性格——固执死硬在lolita时期尚有些“少年老成”式的萌点，等变成中年妇女就……而考格伯恩则加入了一个巡回马戏团了却残生。他们曾打算再见，却因老爷子的猝然去世而未能实现。故事的最后，就像开头一样，一个飘雪、寂寥的长镜头，中年玛蒂从考格伯恩的墓碑旁走开，孤独而残缺的背影渐渐消失于地平线上。留给我们的，只有对全片惟一一点暖色的回忆——考格伯恩带着垂危的女孩骑马飞奔，马累死之后就背着她继续前行，走到印第安人小屋前已累得无力呼喊，只能鸣枪求援……

许久，一个人影出来了，黑暗死寂的雪夜，只有那个人手中的提灯放出黄色的光，既美妙，又遥远。

阵营：中立善良

人物：史尔基

出处：漫画《剑风传奇》

对《剑风传奇》的爱是非常纠结而混乱的——刚接触这部漫画时，我的世界还被《乱马》、《七龙珠》、《Slam Dunk》的少年热血包围着，而《剑风》一开场就全力营造的颓废、压抑和绝望，简直让人怀疑作者的神智是否正常，难道不会画到想要自杀吗……直到今天都不敢再看“蚀之刻”之前的几卷，一旦知道所有书中角色的奋斗与理想很快就会被恶狠狠地践踏成齑粉，实在叫人无法面对。重温“蚀之刻”本身更是特别考验心理承受能力，每看一遍，就像是逼着鹰之团又把那场惨绝人寰的悲剧重新上演，仿佛他们不得不再次被以最残忍的方式蹂躏至死一样——读者移情如此之深，想必也能说明这部漫画的成功之处吧。

不过，“蚀之刻”后面的剧情，倒是看过N次。当然一方面是情况已经坏到不能再坏了，不会有那种“在悲惨中追忆幸福岁月”的绝望感。另外一方面，三浦在“后蚀之刻”时代的初期，对格斯的刻画是极尽深刻之能事，把传统意义上的“berserk”（狂战士）这个词的意义发挥到了极限——那时的格斯，是绝对的天煞孤星，没有开挂的狂战士铠，没有一个同伴，在每天都会降临的漫漫黑夜中同蜂拥而至的怪物不断缠斗，狂怒和复仇是生存的惟一动力。那是一幅惨烈无比的景象，格斯不顾一切地挣扎，不顾一切地燃烧生命和理智。如果“蚀之刻”所展现的绝望，是个人的生命在天意面前的渺小和卑贱，那么“后蚀之刻”初期的剧情，却恰恰是反其道而行之，歌颂试图反抗命运的凡人的浴血奋战，正如一出伟大的希腊式悲剧。

但希腊式悲剧的结局依旧是悲剧，如果三浦想将颓废精神贯彻到底的话，那么在最近10年的连载中逐渐给格斯添加的那些同伴，不过是下一次贝黑利德血祭的牺牲品而已，法尔纳塞、塞尔毕高和猴子这样的角色是不可能在“蚀之刻”中生存下来的，同以前鹰之团的成员相比，他们没有更胜一筹之处（或许某几个还更烂……）。然而在这些人当中，却有一个人与众不同，有一个人比其他人更不像“凡人”，在战力上与主角光环的格斯位于同一水准，目前也正在把他的肉体和精神渐渐带往另一个次元——一个不属于凡人的世界。这个人就是那位不折不扣的lolita，小魔女史尔基。

尖帽子、粗布长袍、比自己还高的法杖、除了“随意就能毁灭一座村庄”（猴子语）的强大战力之外，史尔基的外表和内心都绝对符合“萝莉”的一切严苛标准。作为被活了千年的魔女弗洛拉抚养长大的孩子，她对俗世的认知之少，正如她对非物质领域的理解之深。和其他lolita一样，她以批判的目光审视着格斯一行人，在离开自小长大的灵树之馆后，还必须尝试接受残酷无情的“剑风”世界。从最初的抗拒和厌恶，到慢慢感受和体验凡人的悲欢离合。史尔基在成长，在观察，也使得小队中其他所有人都开始蜕变，尤其是在战斗中已经离不开她的格斯，和以前进行魔女狩猎，现在却决心学习魔法的法尔纳塞。

就剧情发展而言，小丫头的出现，以及《剑风》的世界观由“低魔”转向“高魔”都是必然的。格里菲斯已不再是人类，而格斯无论再能打也还是个凡人。凡人如果不接受一点帮助，是绝对无法和神之手站在同一个舞台上的。除了搞血祭之外，还有什么帮助比魔法更能够弥补人和神之间的鸿沟？可是，作为专业法师登场的副作用（即使法师是小萝莉也一样），《剑风》的故事变得颇似跑团日记：怪物出现，团员该搞笑的搞笑，该加血的加血，该进攻的进攻，各司其职，打倒怪物，升级，瓜分战利品，去下一个地方，遇到更强力的怪物……生生不息循环不止，老实说已经有点无聊了。

因此，不奇怪在粉丝中会有不满的言论，抱怨《剑风》的氛围从史尔基出现开始，就发生了微妙而又根本性的转变。绝望、黑暗、壮烈的希腊式悲剧，变成了《勇者斗恶龙》式的RPG。有足够的理由相信，三浦本人对这种现状并不满意，漫画进度龟速，还频繁停载，最新一本单行本第37卷的发售时间，距离上一本整整过去了3年。2013年尚未过完，就已停载2次。7月下旬时，更是传出因为作者身体欠佳，《剑风》即将完结的消息。虽经白泉社辟谣，称三浦不会随意中途腰斩《剑风》，可恢复连载依旧遥遥无期。

在衷心希望有生之年还能看到这部最爱经典的结局的同时，我们又难免不被各种对结局的猜测所困扰。正如《冰火》一样，一旦作者决心给作品奠定人神对抗、玉石俱焚的悲剧性色彩，似乎就很难创造出一个“完美”的结局。原因很简单，如前所述，悲剧的结尾还是悲剧，人要死，头要掉，血流要成河，

■格斯

■小魔女史尔基

但读者又痛恨（至少笔者是）看作者挥舞屠刀宰杀那些我们已经喜欢上的角色……《剑风》要想走出目前的恶性循环，找回过去那种打动了千万人的惨烈，就决不可能搞个大团圆。目前看来，如果真的爆发第二次全灭事件，那么对于格斯来说，最好的结局也就是变成骷髅骑士那样的存在。这一点在他得到狂战士铠时已经暗示过了——铠甲原来的主人正是骷髅大叔，至少是人类形态的骷髅大叔，霸王加尔塞力克。而基于骷髅大叔和弗洛拉之间的关系，如果故事走上这条路，那么惟一一个能够陪伴，也会陪伴命运多舛的格斯走到终点的，也只有我们可爱的史尔基了。千年之后，黑战士和伟大的魔女若果依旧能携手傲立于世间，或许亦不失为一个意味深长的落幕。

阵营：混乱善良

人物：超杀女

出处：电影&漫画《海扁王》（Kick Ass）系列

看过并且喜欢电影《海扁王》系列的人都应该去阅读一下原著漫画，二者间的差异之大，甚至三观相悖，像一枚硬币的正反面。对第一部来说，造成这种反差的主要原因，就是二者对超杀女父女（Hit Girl & Big Daddy，中译超杀女和大老爹）经历的诠释大相径庭。

在电影里，大老爹是个退职警察，因为妻子被歹徒杀害，所以带着年幼的女儿明迪一起走上了除恶扬善的超级英雄之路。虽然他剥夺了女儿的童年，用各种看起来很变态的方法对她进行特训，把个11岁的lolita调教成了出手狠毒的杀人机器，但总得来说依旧是个正面人物，最后的便当也领得很壮烈。

漫画的剧情从海扁王遇到这对父女，直到大老爹被坏人抓住并拷问时，都差不多，唯独拷问出的内容令人震惊：大老爹原来是个头脑不正常、对超级英雄漫画极度痴迷的神经病。他以前根本没当过警察，他妻子，也就是超杀女的母亲也没死，因为受不了丈夫的妄想症和他离婚了。超杀女其实归母亲抚养，但大老爹把她从前妻那儿拐带出来，让她和自己一起当超级英雄，仅仅为了满足自己的疯狂幻想而已……

尽管只是一个细节的差异，《海扁王》电影和漫画在风格上的截然不同在此表现得淋漓尽致。后者比前者要压抑黑暗得多，还不是一般超级英雄故事中正不胜邪的黑暗，而致力刻画一种“平庸的恶”，即普通人人性中的卑劣与虚伪，那些所谓“英雄”们深陷其中还不自知的扭曲和愚蠢——打着除恶扬善的侠义旗帜，实质上不过是渴望过一把“大侠瘾”的中二病罢了。

当然我们不能过分责怪电影的改编，美国也有光腚总局，电影如果过分血腥暴力或者三观扭曲，被划为NG-17甚至X级（《海扁王》是R级，已经属于比较“限制”了，当时只有12岁的童星科洛·莫瑞兹虽然主演了这部电影，自己却不能去看……），就几乎等于血本无归。另外，作为受众比漫画广泛得多的媒介，电影拍得阳光热血一点，唤醒一下人民心中沉睡的正义感似乎并不算坏事。再说，没有电影，没有科洛的出色演绎，我们的lolita超杀女绝不会有今天这样的知名度。至少国内绝大多数粉丝都是先看片再看书的，甚至于漫画的汉化，都是基于电影的流行才出现。

必须澄清的是，漫画中的超杀女一直都是不折不扣的萝莉，出场时11岁，到第二部时12岁，电影是因为演员发育过快，才不得不在第二部里将她的年龄提高到15岁（九年级）。她的稚龄和她可怕的杀伤力，形成戏剧性的强烈对比，尤其因为这种“杀伤力”既不是优雅飘渺的魔法，也不是高端洋气的超能力，而是经过残酷特训锻炼出来的近身搏杀功夫——萝莉所到之处，拳拳到肉，枪枪爆头，坏人鲜血淋漓，脑浆横飞，视觉冲击性极强。精神再坚毅的成人，看到一个相当于国内4年纪小学生的女孩一面被匪徒揍得鼻青脸肿，一面挥刀将他们断手断脚断命根，也会感到寒毛倒竖吧。

虽然故事以“海扁王”为名，但实际上的灵魂人物却一直是超杀女。和其他那些中二病比起来，只有她的身手和思维才算得上超级英雄。她本人能征善战，还是海扁王的“师父”。就连遇到怎样和同学打成一片的问题时，她都想“这不就是塑造超级英雄的日常身分吗?”，而欣然将其视为一个“英雄任务”接受下来。

作为电影没有表现出来的“黑历史”，超杀女的身世又格外凄惨，其他人都是自愿成为“英雄”，只有她是被动的，精神不正常的大老爹没有给她任何选择的机会。经过多年的折磨和洗脑，她已经全然意识不到父亲对自己做了什么。在这个女孩尚存的童心中，爸爸一直是英雄，因为“他教给了我一切，让我在这个弱者只会乞怜和怨天尤人的世界里，像个强者一样活着”。而这也或许是“阳光灿烂”的电影版所无法也不想传达的地方——现实生活的灰色地带。表面是“英雄”，阴暗心理却无异于歹徒，作为一个极端自私的疯子，却依旧被饱受他虐待的女儿崇拜和深爱着……在第一部漫画版的大决战之前，超杀女在电梯里吸了一点毒品来提神，还对海扁王说这是爸爸给她的“超级秘密配方”。这一细节的存在原本为了暗示大老爹的变态程度之深，虽然在电影版的第二部里得到了一点呼应，但却改得不伦不类：超杀女在和苏联老妈决斗时，也带了一支针剂，说是爸爸留下的，“不到万不得已时不用”。结果却是肾上腺素，打了就等于开挂，以黑客帝国般的“子弹时间”能力把Boss解决掉了……

相比于第一部的差距，漫画和电影的第二部倒是没有如此泾渭分明，当然电影还是删去了很多挑战人心理底线的虐杀场面，并给了超杀女一个“大侠”式的潇洒结局——跨上摩托车风驰而去。而漫画却不会这样做。电影里坏有坏报，善有善终，各人都又向“真英雄”靠近了一步。可漫画第二本的结局中，在千辛万苦阻止了反派们企图毁灭纽约全城的行动之后（这部分电影也没有表现，反派还没来得及去城中捣乱就被打败了），除了海扁王和他的两个好基友，其他“英雄”全都被警察抓进了局子，包括遍体鳞伤的超杀女。这位英勇却不幸的lolita在身披镣铐走进囚车时，还傲然撂下令人百味杂陈的一句台词：“很荣幸为你们效劳。”

■电影版超杀女科洛·莫瑞兹

■海扁王和超杀女

■大老爹

■漫画版超杀女

阵营：守序中立/绝对中立
人物：艾丽/克莱曼婷

——— 出处：游戏《最后生还者》（The Last of US）/游戏《行尸走肉》(the Walking Dead)

之所以把这俩 Lolita 放在一起说，是因为《最后生还者》和《行尸走肉》实在有太多相似之处——都是“后末日”背景，都是一个有着伤惨经历的成年人和一个孩子同行的故事，主角们在面对丧尸 / 变异者威胁的同时，更大的危险却往往来自和他们一样的人类幸存者……其实诸如此类的作品还有很多，比如电影《末日危途》，不过那里面的孩子不是萝莉是正太，所以就忽略不计吧。

就故事深度和制作水准而言，作为原著支线的游戏《行尸走肉》自然无法同大作《最后生还者》相比，尤其是后者细腻的画面、出色的演绎和忧伤缠绵的小提琴配乐，予人很高的视听享受，简直是在欣赏一部制作精良的美剧或电影。但是在剧情安排、角色设定，尤其是二者结局中的“反大团圆”、反罗曼蒂克这一点上，却有异曲同工之妙。

读者或许从阵营划分可以看出，两部游戏中的 Lolita 角色——《最后生还者》中的艾丽，和《行尸走肉》里的克莱曼婷，还是有很大的不同。艾丽比较年长，在故事中已经 14 岁，几乎可算少女而不是萝莉，克莱曼婷只有 8 岁。艾丽出生时世界已经全部“后末日”化，致病真菌蔓延，变异者横行，绝大多数美国城市早已是一片废墟，因此她完全没经历过我们熟知的“正常”生活，她对危机前的世界的了解，都来自废墟中的种种老物件，和乔尔大叔的回忆。克莱曼婷和李的故事则开始于丧尸病毒刚刚爆发不久，二者在那个可怕的后末日世界中都是“新手”，都需要去适应和调整自己。

在严酷的生存竞赛中，和“能干”的艾丽的比起来，年幼的克莱曼婷无疑显得有点没用。艾丽能打猎、能搏斗、能狙击、能在危难时救乔尔的命，克莱曼婷只会钻钻狗洞，其余时间是个坐等人保护的绝对弱者。后来李教会了她用枪，但她射杀的第一个目标不是丧尸，而是试图伤害李的人类。在《行尸走肉》的结尾，李也被丧尸咬伤，他把自己铐在暖气片上，好让克莱曼婷安全逃走。此时游戏将一个艰难的选择放在了玩家面前——你可以要求萝莉射杀自己，从而不变成丧尸，也可以叫她直接离开，自己听天由命……

从游戏结束后的统计数据可以看出，玩家的两种选择几乎是对半分，前者仅稍多几个百分点。而且两派之间还爆发了激烈争议——究竟哪个抉择更符合李的个性？不让萝莉打死自己的人认为，李一直在克莱曼婷身边扮演着保护神的角色，这一形象应该延续到最后，不能为了自己而强求她做出这么痛苦的事。但占据微弱多数的人却觉得，李死了，克莱曼婷无疑要独自面对危险的世界，而且她的手上也已经染了血，如果还把她当做无邪的儿童对待，那只会害了她。

很难讲清楚到底什么是正确的。“左右为难”的选择正是《行尸走肉》游戏的最大亮点。或许当你熟知的生活已经支离破碎，人人朝不保夕之时，道德根本无足轻重。不管玩家怎样选择，李还是死了，小小的克莱曼婷孤身一人，带着手枪在蒿草连天的荒野中游荡。忽然地平线出现了两个人影，因为距离太远看不清楚面貌，而对方也显然已发现了她……那究竟是之前队中走散的两个同伴？还是不认识的陌生人？他们是友好，还是怀有敌意？故事就在这里戛然而止，留给我们的只有克莱曼婷惊疑不定的脸，和我们对这无助的小萝莉未来的隐隐担忧。

《最后生还者》的艾丽，存在感和个性都要比“旁观者”克莱曼婷要鲜明得多。《最后生还者》的高明之处在于，它不仅像《行尸走肉》那样，安排一个 lolita 和大叔一起奋斗求存，还故意赋予 lolita“希望之星”的身分（艾丽被变异者咬伤而没有变异，大家怀疑她身上带有抗体），使得大叔对她的保护披上了“拯救世界”的骑士色彩。当然，在危机四伏的情况下保护一个素昧平生的人，本来就是很高尚的行为，对身为杀人犯的李，和多年前失去亲生女儿的乔尔来说，更添一种宗教性的赎罪意味。

然而，当乔尔和艾丽历经千辛万苦、几乎横穿整个北美大陆抵达火萤（游戏中的地下反抗军）控制的医学研究所之后，预想中的童话式结局并未发生。得知需要提取抗体就必须杀死艾丽时，乔尔大叔暴走了，一个人端掉了几十号火萤士兵，闯进手术室把病床上的女孩劫走。其实游戏的制作者也可以在这里设置一个分支选项：乔尔究竟是去救艾丽，还是自己离开，让艾丽用生命去完成她“拯救世界”的崇高使命呢？正如剧情中火萤的领导者马琳对乔尔所说：“这也是她（指艾丽）希望做的事！”

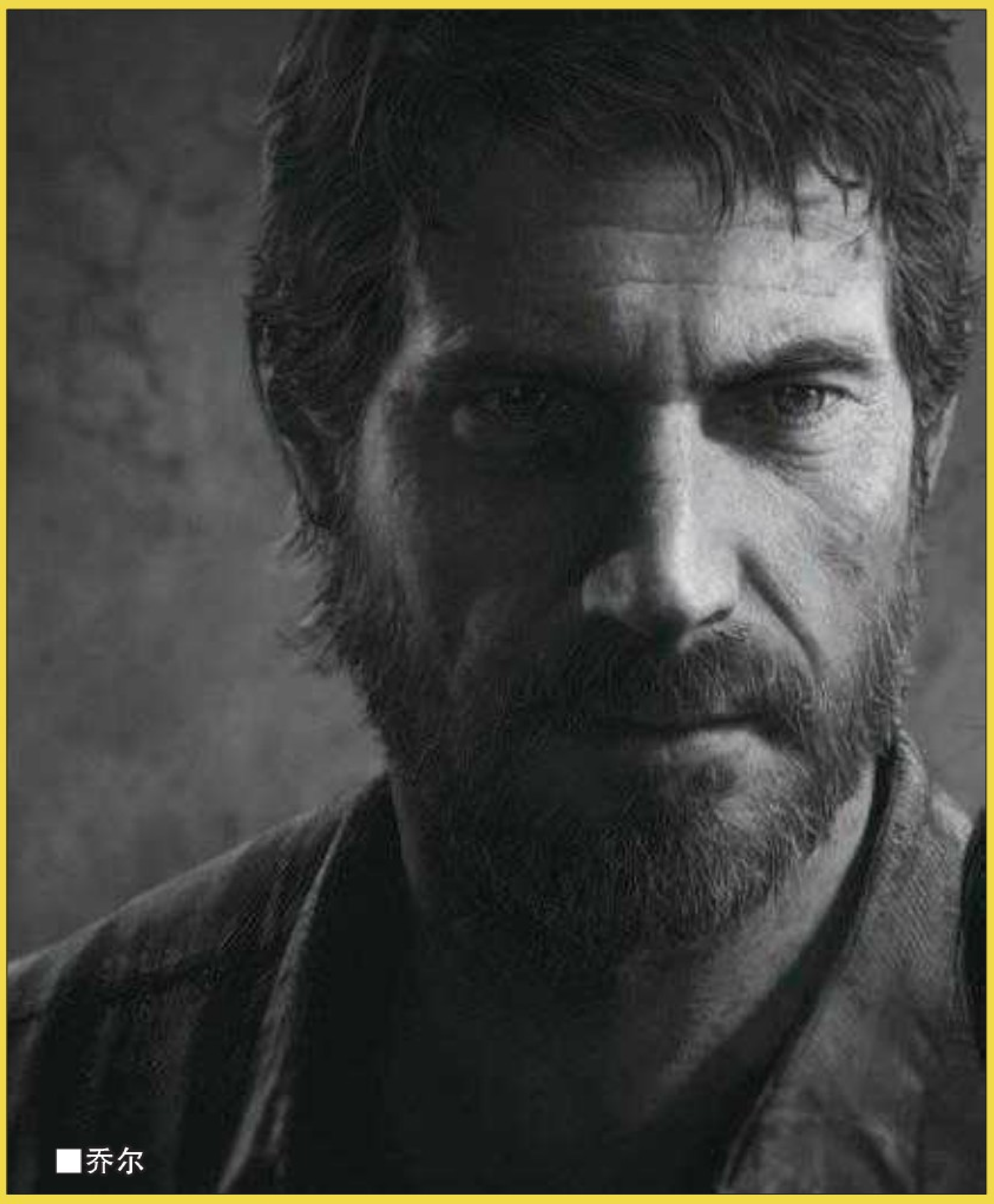
可是乔尔还是对马琳开了枪，并且冷酷地拒绝了对方的求饶，一句“你活着就会再来追捕艾丽”之后，爆了她的头。很多人或许要谴责乔尔的自私，认为他出于个人感情的立场，出于对痛失爱女的悔恨，剥夺了人类复兴的希望。认为他的情操还不如艾丽高尚——逃出研究所后，乔尔向艾丽撒谎，说像她一样的免疫者还很多，但是一直也没研究出抗体来，火萤已经放弃了，而艾丽郑重要求他向她发誓这些不是谎言……其实萝莉的确有舍生救人的想法，每一次身边有人死去，每一次她必须亲手杀人以自保，这种使命感就更加重一分，她就更希望世界能够回到过去，像乔尔向她描述的那样美好。

但是，实在不该对大叔过分苛责，正如半数的人选择让克莱曼婷亲手杀死李一样。大叔固然不愿失去萝莉，他也不见得就毁了人类的未来。出于人本位的固有成见，和成王败寇的惯性思维，不管末日的成因是细菌还是外星人，人类总是幻想着“战胜”那些将人变成怪物的

■艾丽，克莱曼婷

■李

■艾丽，克莱曼婷


■乔尔

微生物，期盼全面击溃破坏我们世界的敌人，仿佛这才是惟一的救赎之道，才是真正的“希望”，正如马琳所言“我们没有别的选择！”，却完全忘了人类在很长一段时间里，并不是这颗星球的主宰者，世界也绝不是只属于我们的。与其想着如何夺回它，或许怎样共生和重建秩序才是更重要和迫切的问题。毕竟，游戏中对艾丽和乔尔伤害最多的根本不是变异者，而是人类同胞……

在《最后生还者》中，有一个场景每个玩家都不会忘记——艾丽和乔尔在废弃的楼房边发现一只可爱的长颈鹿在吃树叶！当他们爬上楼顶，更看到有一群长颈鹿在无人的城市中穿行……碧空万里，阳光灿烂，这些来自动物园的动物摆脱了人的囚禁，优雅而自由地走在已开始崩塌的钢筋水泥丛林中，真是一个美得让人泪眼模糊的神来之笔。

故事的最后，乔尔带着艾丽回到了自己弟弟的农场时，正好距离故事开头整整一年。季节更替，经历了烦躁的夏季、忧伤的秋天、多灾多难的严冬，又回到了万物复苏的春。当两人走上山坡时，远远眺望到农场中屋舍行列，炊烟四起，一派欣欣向荣。谁又能说这里就无法找到希望呢?

■《最后生还者》里的长颈鹿群

■艾丽在抚摸长颈鹿

阵营：混乱中立

人物：Ed

出处：动画《Cowboy Bebop》

上世纪90年代的日本动画界真是一个充满神迹的地方，只有技术水准、艺术追求、天才制作人和配乐人等各种因素的集中发展和扎堆儿出现，才能贡献出数量如此惊人、水平至今难以逾越的许多经典。

而在那一时期出现的神作之中，《Cowboy Bebop》(中译《太空牛仔》)又绝对是翘楚中的精英——制作人、配乐、声优，全是闪瞎狗眼的一线大牌，剧本撰写回味深长，画面精美无可挑剔，致敬元素包罗万象。而最使人感到不可思议的是：它只是一部TV动画！不是剧场版，也不是OVA，只是TV动画而已！这部绝唱如果放在今天，会不会诞生先不提，做出来有没有人去看似乎都成问题……咦，你问为什么？原因很简单啊——现在的TV动画，如果不卖肉、不热血、不装逼、不电波吐槽、不唱小黄歌、不近亲相奸、不从头到尾散发出一股商业流水线的恶臭，哪会有什么收视率可言？

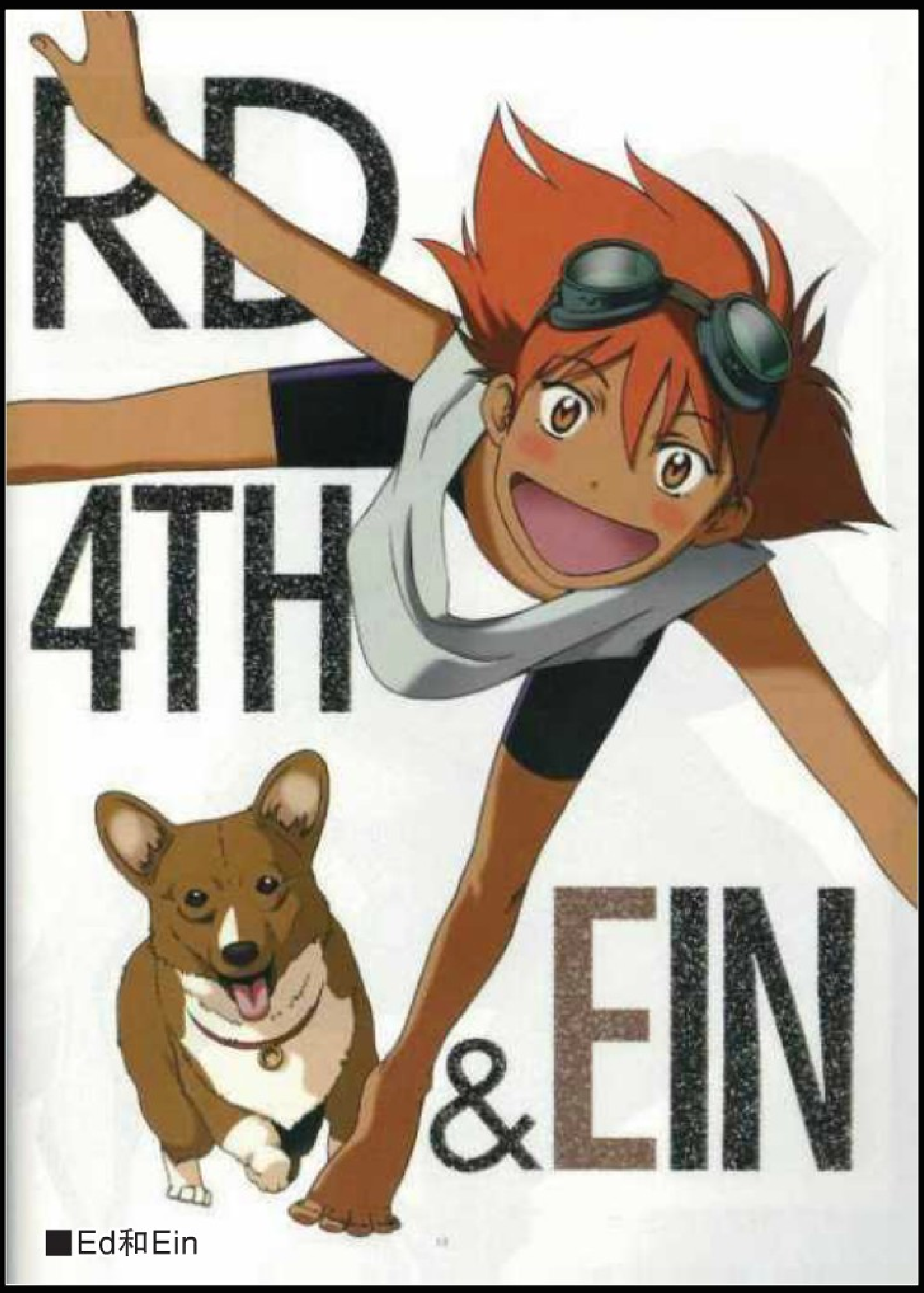
而《Cowboy Bebop》呢？故事基本一集一个，剧本分别出自六位不同编剧之笔，交织在一起有种风格多变的迷幻感。对白偏少，很多时候借助人物的动作和神态来推进剧情，这一点在“扑克脸”泛滥的TV动画中非常罕见。各主角之间没有任何“暧昧”戏码，没有狗男女也没有基情，只是一群在偶然与必然间游荡，无意中凑到一起的人，共同渡过一段人生之后，又再度波澜不惊地四散而去。就连死亡，也仅像是忧郁的爵士蓝调当中小小的休止符般，不可或缺，却又不值一提……

然而就在这种散文诗一般的氛围中，却充满了如此之多的精致细节，叫人目不暇接。制作人渡边信一郎是个骨灰级电影迷，在《Cowboy》里直接致敬的经典电影，就有《太空漫游2001》、《英雄本色》、《银翼杀手》、《乌鸦》等十多部，还不算上好莱坞西部片和公路片对这部动画的影响。由于每集一个短故事，登场的配角人物非常多，就连仅出现几分钟的角色也刻画得一丝不苟，叫人回味无穷，很大程度上赋予故事世界观一种辽阔的纵深感。技术方面，从那些或拥杂或瑰丽的未来城市，雄壮的星际飞行，到飞船上的破旧划痕和人物的细腻表情，可以说找不出一帧目前TV动画中司空见惯的“崩坏”画面来。就是这种近乎偏执的严格，加上菅野洋子大师级的配乐，和格调忧郁的特写镜头——烟、玫瑰、子弹、酒……整个作品弥漫着浓重的孤独感与怀旧意识：世界如此之大，人们相遇却不相知，除了同伴只有追捕的对象。即使在同伴之间，也互有默契般地绝口不提过去，看上去是侠士般潇洒的“英雄不问出身”，其实却是无所不在地逃避……

正是因为如此，《Cowboy》处处营造出一种“今朝有酒今朝醉”的气氛，几个赏金猎人虽然各个身怀绝技，却老是处于吃了上顿没下顿的窘境，他们做出的事情也仿佛总是那么任性、孤注一掷，完全没有考虑后果。这几个人之中，最为“活在当下”的便数天才小黑客Ed——也是最不像Lolita的Lolita。菲、杰特、史派克的过去或多或少都有交待，就连狗狗Ein都有一番来历，唯独Ed，连真实性别都叫人困惑。与其说她是个萝莉，还不如说是某种奇怪的生命体：无厘头的语言风格、Q弹得像章鱼触手的四肢、超高的黑客智商之上是单纯得有点白痴的乐天主义、加上睡梦中一口吞吃外星怪物的诡异战力……即使剧中出现了她的父亲，也丝毫没有减少笼罩在她身上的奇幻色彩。

渡边大约是用这个人物的不现实感，来反衬其他角色那趋于极端的存在主义。几个成年人之所以纠结于往昔，是因为回忆和经历是人定义自我的基本要素——如果一个人什么都不记得，什么都没做过，那么ta到底是谁？然而Ed却如此纯粹，如此不可思议：除了一个名字，和一位不靠谱的老爸，她好像完全没有过去，也不需要过去。世上真有这样的人存在吗？或许Ed只是其他三个人追求的理想状态，然而却永远不可能达到？

在史派克飞蛾扑火的幻灭前夕，在菲再度逃家，而杰特对一切都保持缄默之际，Ed带着狗狗Ein离开了他们。没有告别，没有



■Ed和Ein

留恋，像一只被收养的流浪动物在一个地方待腻了，又决定踏上旅途那样轻松地走了。Ed 是最后一个加入 Bebop 小团体的，又是最早一个离开的，她的出现标志着几个人短暂相聚的“热闹时光”的开始，而后又神秘而清醒地在悲剧上演之前，干脆利落地消失。她始终是一种象征，一个暗示，正如《红楼梦》用花开花凋比喻人之命运。这个 lolita 没有过去，也不关心未来，她只活在现在，她就是“现在”。当“现在”和她所代表的虚幻的快乐抛弃了其他几个人，后者便很快被蜂拥而至的过去的暗潮吞没了。

评论者们对《Cowboy》用得最多的一个词，就是“造梦”，经历了一个又一个有趣而荒诞的奇遇之后，在梦幻得不真实的 Ed 飘然而去之后，你得到的是梦醒时无可抑制的幻灭感。就连之后上映的剧场版，其反派也和主角们的命运如出一辙，而故事也由于那不能避免的因果律，弥漫出沉重的感伤。“残留下来的人，必将孤独地再度出发”，世界只是因为人的选择才变得不同，才会生出所谓的梦和故事。我们如此深爱这部动画，它的旋律和画面在我们心中久久不散，或许只是因为它摸到了人类苍白渺小的灵魂，它无限放大了我们胸中那一点点被压抑的随心所欲，它在彼此相似却又同样孤独的人之间，架起了一道转瞬即逝的桥。

■Cowboy Bebop

阵营：守序邪恶

人物：沙耶

出处：游戏《沙耶之歌》

将沙耶这个人物归入“邪恶”阵营恐怕会引发不少粉丝的抗议之声，因为《沙耶之歌》故事的主题，也是最为人所称道之处，就是世上没有绝对的善与恶，美丑对错这种看似彼此对立的概念，全取决于观察者所在的角度。游戏的画面不停地在“正常”和“非正常”之间切换，一边是鸟语花香和阳光明媚，另一边却是地狱般的血肉横流与恶臭弥漫，其实只不过是现实和男主角郁纪由于脑损伤产生的幻觉世界而已。而“女主角”沙耶，原本是被疯子科学家从异界召唤来的肉球状怪物，在郁纪眼中却是一个可爱清纯的 Lolita，宛如黑暗中的救世天使。他因此不可自拔地爱上了沙耶，以至到了斩杀好友和恋人来喂食她的程度……

除去所谓的“克苏鲁神话”元素（沙耶的原型是洛夫克拉夫特笔下供史前先民“古老者”们驱使的一种原生质不定形的怪物“修格斯”）、18 禁的内容和一些现在看起来也不算很血腥的杀人分尸场景，《沙耶》的卖点全部集中在它看似“颠覆性”的剧情上。之所以说“看似”，是因为将《沙耶》捧至神作高度的人，多半没有接触过，或者虽然接触过，却没有参透某些前辈作品。比如开一方恐怖游戏之先河的名作《寂静岭》，就也是在浓雾弥漫却看似正常的白昼，和怪物出没梦魇般的夜晚之间切换。而《寂静岭 3》当中的一句重要台词，比较隐晦地点出了和《沙耶》完全一样的主题思想——女主角海瑟一路苦战来到 boss 面前，后者却冷笑着对她说“哦？在你眼中那些被杀死的都是怪物吗？”

这种看起来极度惟心主义的感知悖论——即人脑如果收到某种外界误导，会得出和客观现实完全不符的观察结果——从很早开始就一再地被各种艺术作品不断表现。如果真要追本溯源，往远了可以说《沙耶》与著名的“庄周梦蝶”异曲同工，往近了说也是和《黑客帝国》、《移魂都市》、《攻壳机动队》这些科幻经典一样，都来自著名的“缸中之脑”假说：脑神经科学家于上世纪中期发现，人类大脑的各种反映，从回忆的闪现，到五感的产生，都可以藉由对大脑皮层不同部位的轻微电击来激发。换言之，只要在正确的位置输入正确的信号，即使一个人的大脑被取出了颅腔，即使它所连接的肢体早就不复存在，大脑依旧能够唤醒这个人之前的记忆和人格，给 ta 带去某些非常真实的视听感受，ta 自己完全不会意识到自己并没有身体，就像是在梦中往往无法知道是在做梦一样。

如果深究“缸中之脑”悖论，除了会把自己绕进去，还会产生一点毛骨悚然之感：我们所谓的“客观现实”，我们的自我意识和人格特点，我们视为存在基础的一切的一切，其实都不过是大脑向身体发射的一些信号而已，而且复制起来并不算困难。假如某种力量能够全然控制人类的大脑，那么它实际上也就控制了一切，我们甚至意识不到自己被操纵了，何来反抗。

从小所受的“共产主义唯物论”总是告诉我们：一个东西，即使你没在观察它，也是存在的。但是对人类而言，这个东西的存在如果完全无法感知，或者完全感知错误，那么它的价值和意义也就会发生天翻地覆的扭转，正如《沙耶之歌》中美和丑、对与错的完全颠倒一样。也就是说，根本没有绝对的“客观”，事物，无论具体还是抽象，都无法独立于人类的观察而存在。

站在沙耶和郁纪的角度，他们就像是被取出来供养着的“缸中之脑”，对所发生的事情丝毫没有能力抗拒，只能全盘接受。因此，我也只能向不满的粉丝们说声对不起，沙耶的阵营划分，仅仅只算是从“大多数”人类的角度出发而言，她是个丑恶的食人怪物，在其中一个结局里，她还通过散发孢子（沙耶开花），把全人类都变成了和她一样的肉球。当然，在郁纪眼中，等于是世界又恢复了“正常”罢了。

■沙耶

■沙耶的原型——修格斯

“缸中之脑”这个著名的哲学命题，直到今天依旧没有可信服的解答，也就是说，人是无法分辨周遭的世界究竟真地存在，还是只是一些大脑被诱导产生的幻觉。这一假说在人类思想界的颠覆性，不亚于量子物理学界的“海森堡测不准原理”。二者的共同之处，其实也是《沙耶》故事借鉴的“克苏鲁神话”的中心思想，都是所谓的“宇宙的不确定性”，即人类出于客观限制，无法完全了解自身，更无法全面地了解自身所在的宇宙。当你测量一个粒子的位置，你就不能得到它的速度，反之亦然。当你依照自己的记忆和感知对外部世界得出看法时，你的记忆和世界本身很可能都不存在。这一理论曾遭到包括爱因斯坦在内的众多科学家的坚决抵制，爱老本人就断言“上帝不掷骰子”，意思是不承认微观粒子领域存在的偶发性，但现代科学实验证明偶发性的确存在，量子的湮灭和跃迁都是无法通过既定规律预测的。上帝没有把宇宙打造成牛顿想象中“上好了发条的钟表”，永远兢兢业业一丝不苟的运转下去，而特别喜欢搞一些随心所欲又无法观察的恶作剧，故意不让人类了解自己和自己生活的世界。

作为也写过与“缸中之脑”有关小说（《黑暗中的低语》）的恐怖大师，洛夫克拉夫特恰恰认为宇宙的“不可知性”正是一切恐惧的源头，而没有任何手段能保证你此刻的经历和感受是真实的，“平凡人类的法则、利益和情感，在浩瀚的宇宙中全都没有意义……假如有朝一日人类能够了解宇宙的真相，以及人类的渺小地位，那一定会陷入永劫不复的疯狂之中……”。从这个高度来看《沙耶》，似乎也不算那么变态或猎奇，而是一个颇有深意的爱情故事。至少在一片“什么都无法确定”的混沌中，沙耶和郁纪还找到了彼此。

■H·P·洛夫克拉夫特

阵营：中立邪恶/混乱邪恶
人物：克劳迪娅/爱丝特

出处：电影《夜访吸血鬼》/电影《孤儿》

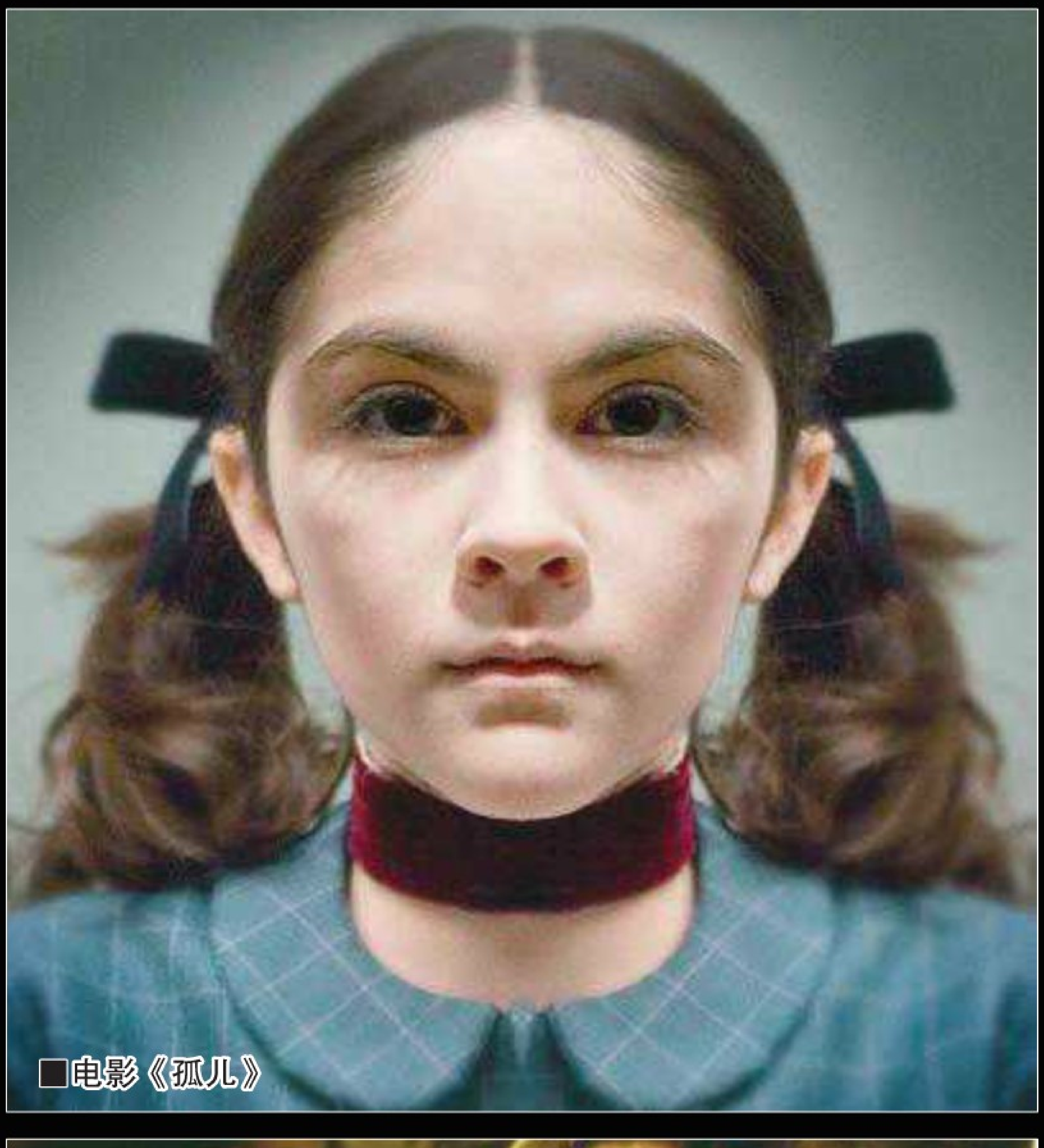
这里又把两位 lolita 放在一处来说，不是因为作品相似，而是她们本身的类比点很多。其实这两个都不能算真正的 lolita，因为她们只有外表像孩子而已——这样说来沙耶也不是真正的 lolita（笑），看来一涉及“真·邪恶”，大家还是本能地不愿意把萝莉牵涉其间啊，这种生物在绝大多数人心中依旧应该是正面化的……

《夜访吸血鬼》里的克劳迪娅，在吸血鬼文学中是个塑造非常成功的经典角色，虽然她在“吸血鬼之母”安妮·赖斯的《吸血鬼编年史》系列里出现次数并不多，但影响力不亚于该系列的主角路易和莱斯特。就生理年龄而言，克劳迪娅也是本文提及的所有 lolita 中最年幼的——在安妮的处女作《夜访吸血鬼》一书中，克劳迪娅只有 5 岁，电影版由于选角的困难，将她的年龄提高到了 12 岁。有人认为这个 5 岁被变成吸血鬼、而后就不再长大的小姑娘，原型其实是安妮·赖斯自己那六岁就不幸死于白血病的长女。

而《孤儿》中的孤女爱丝特，是因为患有垂体机能减退症，一种罕见的荷尔蒙紊乱，导致身体停止发育，外表看去一直像个孩子。但是，即使物理上的生物钟停摆了，精神却不可能一直是儿童——爱丝特在剧情中已是“人到中年”，克劳迪娅在变成吸血鬼之后更是活了将近一个世纪才死去，她们的内心早已是成年女性，却因为表里之间的巨大反差，给她们自己，同时也给身边的人都带来无尽的苦痛，最终悲剧性地走上自我毁灭之路。首先需要说明的是，安妮·赖斯的吸血鬼系列是个自成一体的奇幻体系，她笔下的吸血鬼们不能自行繁殖，全都是由人类转变来的。这个世界有一套唯美主义的“潜规则”，一般只发展年富力强的人类加入，克劳迪娅这个年幼到无法独立生存的小吸血鬼，在其中是个不折不扣的“怪胎”。她的诞生其实是两位男主角路易和莱斯特之间“斗法”的副产物——路易在精神脆弱时被莱斯特变成了吸血鬼，但他始终不能完全摆脱人类道德观的影响，杀人吸血给他带来的是深刻的负罪感而不是享受。为了抑制生理上对血的欲求，他只以喝动物血维生，此举一直遭到莱斯特的极度轻蔑和嘲讽。莱斯特与路易则正好相反，是个彻头彻尾的享乐主义者，没有对生命的敬意，没有自我约束，追求精神和肉体的至高愉悦是莱斯特的惟一原则。他不仅不吝于杀人，甚至在不需要吸血的时候也会大开杀戒，故意刺激懦弱善良的路易。

装逼一点儿来说，这两个主角分别代表了弗洛伊德人格理论中的超我和本我——即构成人格中的道德部分和本能部分。道德观的形成是社会性的结果，是后天暗示和教育的产物，而本能则是天生的，完全不受逻辑、理性的束缚，只会被精神和物质上的快乐所驱使。代表

■漫画版克劳迪娅


■电影《孤儿》

■电影版克劳迪娅

■克劳迪娅和路易

本能（本我）的莱斯特身为路易的“创造者”（在安妮的吸血鬼世界中，有时也被称为“父亲”），一直希望祛除路易的人性，将他改造成和自己一样的吸血鬼，教会他去“享受永生”。可是路易一方面否定自己的吸血鬼本性，另一方面又注定被人类社会排斥，永远徘徊在两个世界之间的夹缝，在哪边都找不到归属感。莱斯特虽然是他的创造者和同类，但不仅无法给予他任何慰籍和帮助，其行为还令他越来越反感，路易开始考虑离开莱斯特。

有一次，在长期禁食后的饥饿与恍惚状态下，路易闯进贫民窟，发现一个小女孩守在患瘟疫而死的母亲床边，就吸了她的血，然后在惊惶中逃走了。虽然奄奄一息，但小女孩生命力很顽强，在医院中住了几天都没有死去。莱斯特发现了此事，欣喜若狂，认为可以藉此控制路易的，于是把孩子带回家，给了她自己的血，把她变成了一个小吸血鬼，这就是克劳迪娅。

她被认为是两人共同的“女儿“，受到来自路易和莱斯特的截然不同的教育——莱斯特教她杀人，教她引诱和玩弄猎物的生命，教她纵情犬马。一开始，由于孩子的心智尚未成熟，比之成人，精神世界中更多的是本能而非自控，克劳迪娅在狩猎方面表现得不遑多让，很令莱斯特满意。然而，随着她的自我意识逐渐觉醒，加上路易尽可能地试图唤起她的良知，教导她用美和诗意的眼光去欣赏人和人的创造，克劳迪娅也开始厌恶莱斯特的自大与自私，还有他那食肉动物一样的生活方式。她爱着路易，想和他一起生活，摆脱莱斯特的控制，但自己的才智与魅力却注定永远被困在一个 5 岁孩子的躯壳中，这一点也令她对莱斯特的仇恨日益加深——是他把自己变成了一个怪物。

作为本我和超我斗争的集中点，克劳迪娅的命运悲剧在她决定杀死莱斯特时，终于爆发了。对吸血鬼来说，杀害同类是不被允许的，尤其这个同类还是她的“创造者”。虽然她和路易逃走了，但最终还是被同类们设计捕捉，并悲惨地被用阳光活活烧死。路易受到这一打击后，彻底心灰意冷，不再追求人性的自我约束。但他始终将克劳迪娅当做自己漫长一生的惟一挚爱，在她死后多年，还请人为她招魂。看到恋人的鬼魂之后，路易悲痛欲绝，于是也用阳光自杀，放弃了永恒的生命。当然这些已不是《夜访吸血鬼》中发生的故事了。

□《夜访吸血鬼》剧照

■莱斯特

□伊莎贝尔・福尔曼

而《孤儿》中的 lolita 爱丝特的身世，比起克劳迪娅这种弥漫着歌特唯美主义的魔幻故事，则显得要残酷和现实得多。

外表是 9 岁女孩的她，真实年龄已经 33 岁。电影中对她身世的介绍只追溯到一所爱沙尼亚的精神病院为止，不过从她夹在随身《圣经》里的照片看来，离开医院（很可能是逃走的）之后她曾在不少收养家庭或孤儿院生活过。她的情况没给她留下多少选择，爱丝特和克劳迪娅一样无法独自在人类社会中生存，只能依附于别人。身不由己的人生造就了她典型化的两面性格——表面上人畜无害，温柔可人，是个绝对的小淑女，实际上极擅长伪装自己，城府深沉而心狠手辣，有典型的“精神变态”者的特点。在又一次被一对美国夫妇收养后，那个看似美满实际上问题重重的家庭，在她刻意的推波助澜之下，迅速走向危机与崩溃的边缘……

从情节合理性上考虑，长不大的爱丝特不可能在一个地方长期生活，否则身分就会曝光，她之前也曾多次制造“意外”，借机换个人家再重新开始。对她而言，操纵、陷害、挑起事端，甚至不惜自残或杀人，都已经成了自保的一种手段。而从人物心理来说，因为外表的关系，她不得不在人前竭力压抑自己，否则她那早已成人化的思维就会显得变态又怪异。作为女性，她没有找寻真爱的机会，只能去勾引某些恋童癖男人。而她智力超群，还有出色的音乐和绘画天赋，但拥有才华又不能为人认可，只能让她更痛苦。在电影最后，爱丝特对着收养家庭的男主人愤怒地尖叫“不许再把我当孩子！”，才是最真实的心声。

如果说克劳迪娅恨将自己变成吸血鬼的莱斯特，那么爱丝特就是痛恨整个世界——人们通常认为孩子的心灵天真简单，因此在他们面前也就更少一点伪装。爱丝特躲在自己 lolita 的面具后面，轻易地看穿了那些“成年人”，他们的弱点和秘密，他们的貌合神离，他们恬不知耻的谎言和相互利用。我们常说儿童的双眼像镜子，可以照出我们灵魂的美丑，那么经历坎坷的爱丝特，内心被洗刷得只剩下一种强大而扭曲的报复心理，也就不足为奇了。

作为一部恐怖片，《孤儿》没有装神弄鬼，没有血浆四溢，没有华丽特效。所有的恐怖感都建立在悬疑惊悚的氛围和演员们精彩的表演之上，是实打实地“塑造角色、讲好故事”，在今天好莱坞以炫技烧钱为时尚的氛围下实属难得（注：这部片子还是莱昂纳多・迪卡普里奥作为制片人的处女作）。尤其值得一提的是在这两部电影中，扮演克劳迪娅的克里斯滕・邓斯特，和扮演爱丝特的伊莎贝尔・福尔曼，小小年纪展现出的表演才华，实在令人惊讶。克劳迪娅在《夜访吸血鬼》中还属配角，而爱丝特则是绝对的担纲女一号。福尔曼以一个 10 岁孩子，却能准确把握和诠释 30 多岁女人的神态与心理，甜美共阴森并举，口蜜与腹剑齐飞，豆瓣评论中一句“演得人肝儿颤”，可谓一语中的。虽然片中“萝莉脸大妈心”的设定，或许会有点倒 lolita 控的胃口，但毕竟演员是真萝莉，而且是可病娇可黑化最受欢迎的那一类呢。（笑）

文 D·S
编 胜负师&稀饭
美编 心の永恒

一个游戏编辑的自我修养

曾经无数次发狠告诉自己：再做游戏媒体这行就把手剁了！一把年纪了做什么不好偏做这个，没啥前景兼钱景不说，还在亲友团里落得个“玩物丧志”的评价。然而毕竟搁这圈子里一路混到现在，也实在难以彻底割舍开来，反正近来无事，于是偶尔还会像这样写点稿子糊糊口，或是到朋友率队的各路游戏媒体编辑部去培训一下新人。

不过这段培训生涯着实是一段难忘的经历，我不厌其烦地讲了许久许久，到最后标点符号讲到想吐，错字病句讲到想疯，编辑守则讲到想死。在这些欲生欲死的日子里，我惊奇且无奈地发现，几乎所有刚接触游戏媒体这行的同学——无论平媒还是网媒——都会沿着极其相似的思维模式碰到一个又一个同样的问题，犯下一个又一个同样的错误，以至于我每次不得不重复重复再重复，强调强调再强调。长此以往，为了避免精神抑郁，我觉得还是用文字类的东西说明一下为好，也权当是送给有志于这行的新同学们一本入门读物吧，故此定名为《一个游戏编辑的自我修养》。不奢求大家能像周星驰那样捧着本《一个演员的自我修养》就能成为喜剧之王那样立竿见影，只求类似“游戏编辑就是天天随便玩游戏吗？”这样可爱的问题今后能少一点，就皆大欢喜了。

作者简介

D·S，曾用笔名 SQUALL-LH 和 BANYANO，综合游戏媒体 422 工作室创始人，朋友圈内绰号“大表哥”，曾在《游戏机实用技术》及多家平媒、网媒和省级电视台任职高级编辑、执行主编及策划顾问。现蜗居家乡沈阳，自由职业。

新浪微博：http://weibo.com/lhds 李晗 DS

1 梦想照不进现实

要知道，这年头，任何一个喜欢玩游戏的同学，刚从学校毕业走上社会，第一个想到的除了买彩票外，就是做游戏编辑这行当了——哪怕他连自己的名字都写不利索。总之，如今的游戏编辑早就不是什么顶着“复合型工种”光环的牛逼职业，充其量只比讨饭稍微体面一点。指望靠干这行扬名立万光宗耀祖的同学，你们可以直接翻过这几页了；指望发家致富奔小康的同学，你们也可

以把这两页扯下来烧火煮饭了；至于想靠当游戏编辑进军文学界娱乐界影视界拍个《小时代》系列的同学……对不起您买错杂志了，现在去书摊换小四还来得及。

不是我在这里危言耸听，而是真的不忍心再看见有小孩子重蹈覆辙。人这一辈子的第一个工作对人生影响极大，它会基本确定你今后的能力走向、人际脉络及资历积累。眼下中国的游戏媒体行业并不乐观——传统纸媒纷纷停刊倒闭，网络游戏媒体沦为枪稿工具，电视游戏媒体在各种禁限令里前仆后继。再说白一点，这一行目前没什么前景，更不可能让你赚到什么钱，有的地方甚至小编工资只有三位数，连温饱都谈不上，每天只能勉强维持生命迹象平稳。

所以，在选择这个职业前，你最好先审视一下自身的条件，并扪心自问以下几个问题：1. 你是否家境富裕到足以让你少奋斗十年，以致有大把的青春可供挥霍？ 2. 你是否才华横溢，确定自己一定会在这个圈子里混成领军人物？ 3. 你是否做好心理准备，去接触游戏行业这个看似光鲜亮丽的外衣背后那丑陋的阴暗面？ 4. 你是否有彻底失去对游戏的兴趣这个觉悟？——好吧，也不用太苛求，这四个问题里你只有一个能回答“Yes,I do”，就可以来这行放手一试了。

噢耶，相信我此刻已经成功地把一大半读者赶走了。留下来的同学虽然各自理由不同，但估计绝大部分人应该都秉持着“为了梦想坚持奋斗”这种信念吧？好的，恭喜你们，如果真是这样的话，那我建议你们更加要趁早远离游戏媒体这个大染缸，否则 99% 的人将注定会留下两个巨大的心理阴影：一、把兴趣当成职业，你会丧失你的兴趣，乃至彻底讨厌它（这并不限于游戏编辑，无论哪一行都是如此）；二、你会发现梦想与现实完全是两码事，梦想照不进现实。现在，如果你坚信自己会成为那 1% 的幸运儿，坚持要留下，那么请努力——甚至比你在高考时代还要下十倍的力气来努力，因为你即将面对的是一个泥沙俱下的竞争环境与一个阴晴不定的行业市场，个中叵测远非校园生涯可比拟。

而且你要记住，你的家人、亲戚、老师、同学……他们多半不会懂得这个工作对你意味着什么，也不会懂得这是一个怎样的行业。他们懂得什么啊？他们什么都不懂，也懒得去懂。他们评判你成功与否，评价你的工作靠谱与否，惟一能够量化成公理的衡量标准，就是钱。大天朝上下五千年，就没见哪朝哪代给所谓旁门左道说过好话，几乎都是无一例外地唤作“家门不肖”。尤其是电子游戏问世至今，在中国多少年来一直被骂成洪水猛兽加电子海洛因。然而当陈天桥凭借代理运营《传奇》一举成为中国首富之后，游戏立刻摇身变成了新兴的朝阳产业，无数父母开始抢着把子女送进各种鱼龙混杂的游戏设计学院，希望能沾上点财气光耀门楣。于是现在满大街放眼望去，三条腿的蛤蟆不好找，两条腿的游戏人——从程序到策划到文案到美工——却足以一打打地装在集装箱里用吊车称。

故此，一旦你真的决定要投身这一行，那么请不要沾沾自喜，也不要妄自菲薄。你只是从事着一个成千上万的人都可以来做的职业而已，游戏编辑这头衔只能证明你智商尚可且不是文盲。你惟一拥有的，只是来自朋友圈的艳羡与支持，以及未来道路上志同道合的伙伴，这才是你最宝贵的财富。

大家眼中的游戏编辑

玩家眼中的你　父母眼中的你　朋友眼中的你

领导眼中的你　你眼中的自己　实际上的你

2 新人的常见误区

负能量散发完毕，开始进入正题。首先给憧憬做游戏编辑的在校同学们纠正几个误区，其实这个话题也曾在 N 年前的杂志上谈过，当时只是在“多边共享区”的一个小角落，豆腐块大小的文字却换来了不少读者们的关注与感触。许多年过去了，我个人也有了点新的感悟，重新和大家分享一下。

●误区一：做了游戏编辑就能随便玩游戏

恰恰相反，能否玩到游戏视你的工种而定。譬如负责策划专题和读编往来的我，负责新闻栏目的星夜，负责美术排版的一刀，负责影像剪辑的小龚师傅，等等，上班时几乎都是没有时间玩游戏的。一是编辑部有严格规定禁止（否则上班时间就没人工作了），二来则是实在没有时间。我有段日子里创造了未碰游戏手柄的最高纪录：一个半月——尽管新出的《机战》、《实况》、《无双》等我最爱的作品就摆在手边。没办法，那段时间赶上年底春节合刊截稿，实在是太忙太忙，每天工作到深夜下班后，已经完全没有精力去做任何事情了，比阳痿还要悲哀。

●误区二 :我是游戏高手,一定能做个好编辑

我认为，一个游戏编辑的基本能力素质要求首先是文字功底，其次是团队合作，最后则是游戏涉猎面。游戏编辑要的是博而非精，单纯地擅长玩某个游戏对这行职业起不到太大帮助，因为媒体——杂志也好网站也罢——不可能只做这一款游戏系列，也不可能只为了这一种类型的游戏花薪水养你。如果你的水平真的惊世骇俗，全球第一，那么欢迎你找个周末录段达人影像，然后把视频发邮件过来，附上点攻略心得，我们会付点稿酬给你，足矣。

●误区三：游戏编辑是个很拉风的职业

关于这点，我可以很负责任地告诉大家，在我任职过的所有公司里，编辑都是最苦逼的职业，无之一。你的一言一行都代表着媒体形象，不得在网络发表任何涉及政治民族宗教等等敏感话题的东西——哪怕你觉得自己的观点有多犀利独到。尤其是在宽带网络普及，民智大幅开启的现在，过去那“游戏编辑部是国内第一资讯发布地”的时代早已一去不复返，你自以为掌握的独家内幕消息往往都是在网上被吐槽过无数遍的，陡然放出只会徒招耻笑。而且我始终认为，一个优秀的编辑也一定是一个低调的编辑，他们靠的是文笔间的睿智与幽默来吸引读者培养粉丝，而不是动辄靠自吹自擂式的“小编 XX 我觉得”来反复强行给书迷洗脑，至少我在认识的游戏编辑里，这样自大的人一个也没有成功过，他们都和过期的杂志一起消踪匿迹了。

●误区四：游戏编辑收入很高

这个则彻底是小市民一厢情愿的看法而已了。许多人可能是通过“编辑寄语”一类栏目看见小编们那壕得我伴皆惊的炫富帖后脑补出来的结论，然而实际情况则是：那些正版游戏和动漫宅物，都是有爱的小编们每月自己从嘴里一点点抠出来的，有的甚至还要家人贴补。没办法，宅文化圈里有一种盲目的攀比心理，看见别人桌子上摆了手办或限定版游戏后，你也会隐隐觉得自己缺了点什么，极易引发冲动型消费。我当年月薪只有 2000，第一笔工资刚到就花了 1000 多去买《真·三国无双 4》的限定版(带吕布模型)，便是源于这种心理，于是在接下来的日子里过得简直生不如死，饿得形销骨立。后来看读者来信，里面有同学问道：“在光盘视频里看见编辑部内小编办公桌上有好多好东东，为什么不把它们拿来做奖品发给我们呢?”于是我当即没好气地回复：“因为这些也都是血汗钱买的，不是大风刮来的，谢谢！”

●误区五：就算父母不答应也可以偷偷来应聘先斩后奏

对此我只能说一句小伙子你想多了。做游戏媒体这一行的，首先要过的是家人这一关，我见过许多实习生，瞒着家里偷偷来应聘当小编，刚干出点门道，被家人发现后夜行千里跨省抓捕来逮将回去，那叫一个惨绝人寰。现在的父母也许会相对开明一些，但也仅仅是把当游戏编辑与制毒贩毒区别开来了而已。当然，你若有自信能瞒住，也不是没有先例，譬如我的好友美编一刀，在这行业已经混了整整十个年头，可他老爹至今以为儿子是在做数码摄影，深以为慰。一晃老爷子都退休了，我始终没敢问一刀为啥不跟家人实话实说，否则他定会怀疑我欲图加害伯父。

3 编辑的预备役

曾经有媒体采访时问我：“对于应届毕业生而言,如果想要从事编辑这一岗位,该从哪里做起呢?如何提升自己?”我答：“少玩游戏，少看电视剧，少看脑残的综艺节目，多读书，就这。”标准的读编往来风格，言简意赅。

虽然我很不愿意承认，但事实正是：近年来中国的编辑职业门槛正在以自由落体的状态急剧降低。回首过去，六十年代及之前的编辑比大熊猫还稀有(期刊杂志也很稀有)，同时自己大半也是作家，把历年语文教科书翻一遍基本也就都认全了；七十年代的编辑个个都是文坛精英，除本职工作外一人还身兼写作、翻译、出版等多职，只是受时代所限，大部分被深埋民间；八十年代的编辑均选自文科高材生中的凤毛麟角，人人都是人肉谷歌，所有诗词歌赋名言警句信手拈来毫无延迟，但凡想不起来需去翻书架查资料的，回头都不好意思跟同事们打招呼；九十年代的编辑

生逢知识爆炸时代与改革开放浪潮双重洗礼，创造性思维相当活跃，虽然行业门槛已然开始趋低，但依然能够做得兢兢业业，校对严谨不容差错。再看看现在，从平媒到网媒，大部分责编只求编辑兄弟们交来的稿子语句通顺就谢天谢地了——对纸质杂志而言，如果稿子里没有错别字则更是可遇不可求，倘若连标点符号都准确无误，那简直就是祖坟噌噌冒青烟了。

可惜的是，说得难听一点，在我看来，一个人如果连错字病句都解决不了，那他应该进扫盲班再学一遍语文，而不是腆着脸还想靠码字儿来混饭吃。一个行业里有这么一两个滥竽充数的倒不碍事，但在眼下这等噪音遍布的环境里，你往这合唱团里扔块板砖拍死十个人，估计得有九个是南郭先生。在如此庞大数量的低素质同行里面，你若不想和他们一样浑浑噩噩地混日子，那就从现在开始警醒自己吧。

首先，我建议你少玩游戏，尤其是网络游戏。这要求可能看起来与游戏编辑这一职业相悖，但却是无数人用惨痛经验换来的血的教训。无论再好玩的游戏，你都必须要做到浅尝辄止，把其余时间的每一分钟都花在刀刃上，因为自从你立志做游戏编辑的那一刻起，你的职业天赋树就衍生出了无数被动技能等着你来加点——文学素养，行业知识，基础外语，人际交往……这些都会在你未来的竞争道路上起到决定性的关键作用。毕竟一天只有24小时，很快你便会觉得时间开始不够用，此消彼长，如果你把大量时间沉迷在对单一游戏或是网游的依恋上，即使做到天下无敌独孤求败，对将来的职业发展也实在是没有多少好处。打个比方，就连贩毒的黑社会老大也不会希望手下小弟都是瘾君子，对吧？

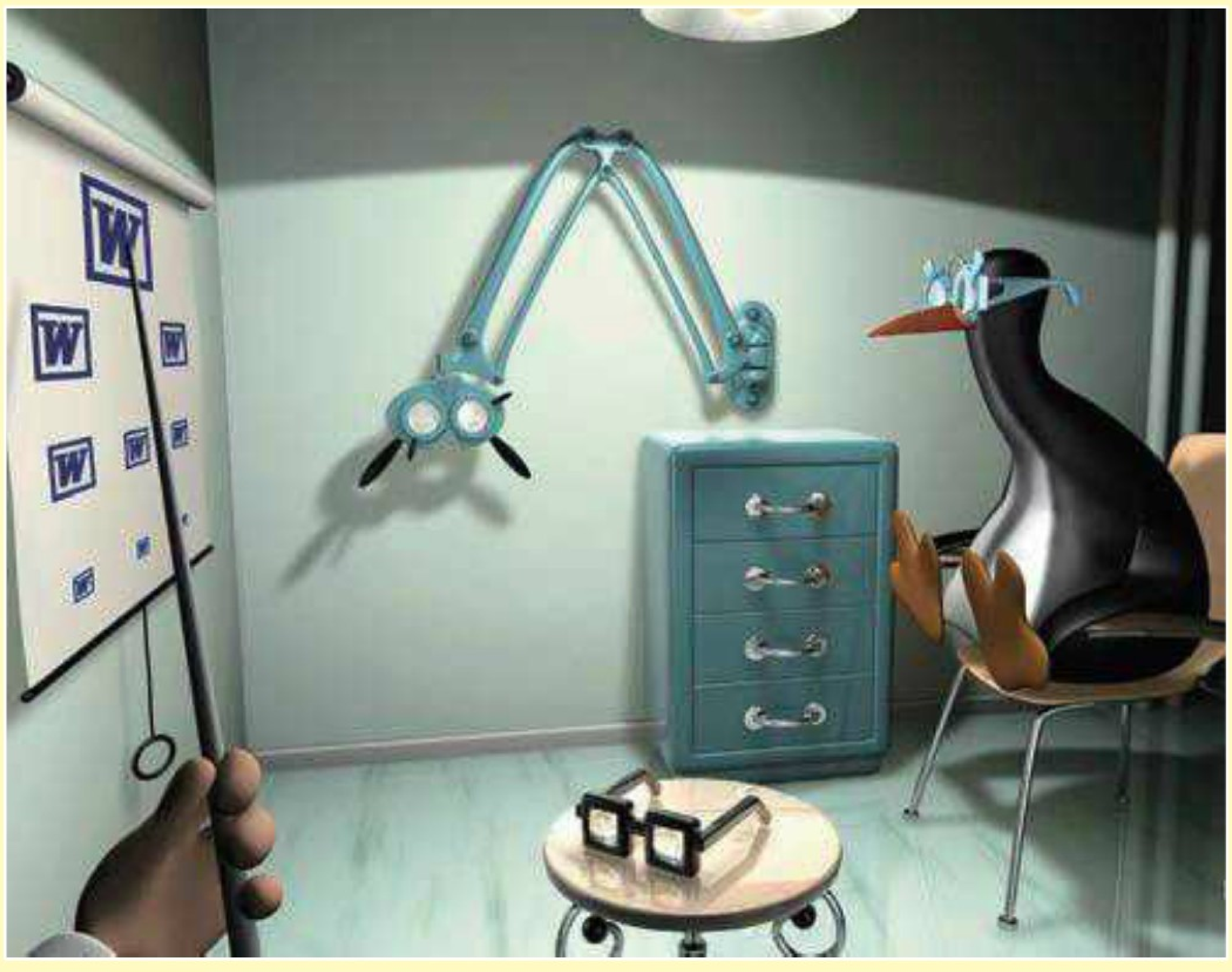
其次，多读书。这里的“书”指的是实打实的书籍，而不是质量良莠不齐的网络小说或是《知音》、《故事会》等“社科类人文读物”。如果把当编辑比作修炼一门武功的话，那么海量阅读则是最基础的扎马步。所谓不积跬步无以至千里，一个靠文字吃饭的人，肚里的学识决定了你将会走多远，即使你不想谋求有多高发展，至少也该有足够的经验来一眼看出手边的稿子究竟哪对哪错，否则还有什么混头？至于要读什么书，每个人的文化教育背景不同，我也没法统一推荐，在这里只介绍一种放之四海而皆准的判定法则：当有一本书，你的朋友圈里至少有三人以上提起，然而你并没有读过的话，去读之——即使它低幼如《小红帽》也好，文艺如《了不起的盖茨比》也罢。大众传媒学中有这样一个定义：“当大众都知道一件事情而你不知道的时候，你就是无知，哪怕你是多么博学的鸿儒。”所谓活到老学到老，差不多也是这个道理。其实抛却这些大道理不谈，仔细想想，大家都读过的书你这当编辑的反而没读过，是不是也挺没面子的？

最后一点，则是我和许多主编朋友讨论过的一个问题：“你觉得一个编辑最重要的才能是什么？”也许是物以类聚吧，我们最终得到的答案惊人地一致，那就是：态度。确切地说，一个认真踏实的态度是做好一切的前提。你可以没有能力，我会一点点教给你；你可以没有经验，我会一天天磨炼你——但如果你没有基本的态度，三天打鱼两天晒网，那么对不起，即使你是华莱士再世，我对你也不会有半点兴趣。

4 入门的四个必修课

OK，说是恭喜也好，不幸也罢，你终于找到了一家勉强能给你发得起工资的游戏媒体，开始你曾经朝思暮想的游戏编辑生涯了。这个时候，通常会有一个问题摆在你的面前，那就是老大——可能是你的部门领导，也可能是大老板——对你的期待值非常MAX，他希望你最好是一个既有能力又有创意，双商突出三观准确，还握有大把资源……总之几乎是什么都有的人。等一下，一定有读者开始指出我这是前后自相矛盾了：你丫之前不还说编辑这行没有门槛吗？这尼玛又是怎么回事！

好吧，我更正一下自己的说法，编辑这行的门槛其实挺高的，因为所有的BOSS都想找一个精通编校、写作、设计、排版、编程、策划、翻译、营销……差不多是物魔双全的万能战士编辑，但这没有人能够做到，包括我。所以，高门槛也就等于没门槛，你的明白？



其实，对于一个菜鸟编辑而言，什么都不会很正常。如果新入行的同学个个都像我一样，那我也不用再在这行里混了，直接卷铺盖去卖切糕便是。话说回来，每个新编辑的工种各有不同，入门时要重点学习的东西也千差万别：侧重文字类的，要熟悉Word、Excel、PPT；侧重视图类的，要熟悉Photoshop、AI、Flash、大洋非编；侧重网络类的，要熟悉HTML、Fireworks、Dream weaver……看起来让人头大，考虑到文章的兼容适配性，我还是找个统一标准来依次说明吧，高度浓缩一点，分成四门课好了。

●课程一：编辑

又有人该开骂了：“擦，编辑的入门第一课怎么还是编辑，这不是车轱辘废话吗？”没错，这个确实是废话，但却是不可不强调的废话。因为我敢说，在如今的编辑圈里，即使把游戏之外的全部行业都算进来，也没有多少人真正领悟“编辑”这两个字的含义。什么是编辑？究竟有谁认真思考过这个问题？

想说清什么是编辑，还是先从“什么是读者”开始说起吧。对待读者，编辑们最容易犯的两个毛病就是：高估与低估。高估者，把读者们都当成了诺贝尔文学奖评委一样的文豪巨匠，言必谈华夏，例必举崖山，一句话里不用上几个专业术语都觉得愧对先人；低估者，则是把读者当成文盲糊弄，写出来的东西自己都读不通，还动辄以“小编我天下第一不服你来写写试试”自居，霸气何止侧漏，就差没加夜用立体防水护围了。

其实，读者只是最普通的大众阅读群体，一个群体无所谓高端低端，当成正常人来看待就可以了。那么一个人阅读时的最原始需求是什么呢？就大众媒体而言，我认为三个字就够了：看得懂。

看得懂，说白了就是好好说话，说人话，不要故弄玄虚地搞矫情、玩另类。当年校稿时曾见过一篇名叫《后现代游戏主义》的文章，从题目到内容完全不知所云，搞得我很想找来这个作者问问：这么后现代 SB 主义的标题你是怎么想出来的？

说完了原始需求，再谈上层建筑。一个人在看得懂的前提下，他的需求是什么？答案是：看得爽，即直接获取有效信息。想做到这点，在文字上的表现是少说废话，直奔主题；在版面上的表现则是重点突出，张弛有度。否则你的稿子就像注过水的猪肉一样，让人看都不想再看一眼，何况来买来吃？

末了，当一个人既看得懂又看得爽了，那么他最后一个需要落实的需求是什么？有没有想抢答的同学？对了：看得快，即在短时间内获得大量有效信息。这是一个人的阅读本能，在越来越快的生活节奏里，谁都想一目十行地扫描完整篇文章。想做到这一点，就不仅仅是文字上的功力了，而是对信息排列与表现方式有着更高要求，这个我们会在下一章节细讲。

讲到这里，我想“编辑”这个词语的定义已经基本浮现出来了，那就是——一个用恰当方式将特定信息传递给目标人群的人。

在这个层面上，我觉得 3000 年前的伊索老师大概是人类历史上最早的传媒大师，他用寓言的形式将无数哲理传递给了当时智商普遍一片混沌的民众。其实对于编辑的这个定义许多人都明白，只是做起来比较困难——什么样的方式是“恰当”？什么样的信息是“特定”？什么样的人群是“目标”？这些则是考验编辑功底的地方，同时也是分辨编辑水平的基准线。额，这个话题实在太大，暂时先在这里打住吧，也许将来等哪天我出本书来细聊。

●课程二：思考

要开动大脑思考，尤其是独立思考。我认为这是所有编辑每天都要做的日常任务，否则在这个领域里你和植物人几乎没有半点区别。记住，你身边的一切都是死的，只有你是活的，你要试图让它们为你所用，而不是令自己被它们同化，僵化自己的大脑与思想。

曾经和同事讨论一个专题的策划方案，他听完我的构思，评价说好是好，但主编恐怕

不会喜欢的。我那时年轻气盛，直接回答道：“我只用我认为正确的方式做我想做的专题，主编觉得喜不喜欢是他的事情，专题做得好不好才是我的问题。我只做最好的自己，不做最好的别人。”关于这个，大家领会精神即可，个人不建议模仿这种和老大直接顶着干的危险动作。当然，如果你真的模仿了而且被老大炒掉后自己创业成了土豪，记得给我交版权费。

这在中国的职场里几乎是个通病：所有人都在猜测自己的领导喜欢什么，领导想要自己做出什么样的东西，而很少有人考虑领导的想法究竟合适不合适、靠谱不靠谱。可以想像，一群每天都在挖空心思逢迎领导的人，哪里来余力真正做好东西？故此最后的结局往往是公司垮掉，领导撤掉，大家树倒猢狲散。在这一点上，我还是赞成人不为己天诛地灭的，即使你不为编辑部着想，也要为自己的将来考虑——5 年后的你，将会如何？10 年后的你，在做什么？最终，你在出版、传媒、编辑的路途上，会留下什么？

走自己的路，让他们猜去吧。

●课程三：创新

这年头，所有团队每天都在嚷着创新创新创新，却很少见到真正付诸实现的，大多只是空喊口号而已，别说创新，能有点翻新的意思就不错了。对此，老大们往往会把希望寄托在刚加入队伍的新鲜血液里，没错，就是你，在劫难逃了，怎么办呢？

莫慌，其实所谓创新，不外乎以下四种形式：

1. 做别人忽略做的；
2. 做别人不能做的；
3. 做别人不敢做的；
4. 做别人已经做了却做不好的。

需要注意的是，无论哪种创新，都离不开大量的知识面，这是基础中的基础。还记得之前让大家平时多读书吗？你的优势这时就会展现出来了。再举个我的例子，某年杂志上的东京电玩展专题，老大要求每人想一个创意出来，避免每年都千篇一律的“新闻 + 索尼 + 微软 + 任天堂 + 展台妹子 + 游记”格式。这个要求的确很难，因为每年的 TGS 特刊都只有这些内容素材，做到天也只有这些东西可以下锅，还能做出什么花样呢？这时我脑筋一歪，既然不能换药，咱可以换汤嘛！于是半小时后，一份热辣出锅的策划案提交了上去。整个专题名字叫做“东京秋之阵”（源自日本战国著名战役“大阪夏之阵”，同时也标明了地点、时间），把所有内容分成 9 个版块，分别用“临、兵、斗、者、皆、阵、列、在、前”冠名，譬如：临——兵临城下，刊载第一手新闻火线快报；兵——沙场秋点兵，盘点所有参展游戏；斗——龙争虎斗，直击索尼微软任天堂三巨头新闻发布会……（中间就不一一赘述了）前——前线采风，读者们喜闻乐见的小编日本游记。整体版式采取《战国无双》的暗黄调配色、辅以雕刻镂空修饰花纹以显复古风格，标题统一采用毛笔浓墨字体，尤其是九字真言中的每个字都加大画圈处理，务求给读者造成第一眼的视觉冲击……这个让人眼前一亮的策划案自然被大家就这样愉快地决定了。然而各位仔细想想，这样一个看似短平快的策划究竟涉及到了多少东西——战国历史、九字真言、成语典故、游戏参考、版式设计……所以说，与其说这是创意，我倒宁可称之为大杂烩。

然而，所谓的创新，不就是这么一回事么。

●课程四：经营

俗话说：不想当元帅的士兵不是好兵。其实当编辑也是一个道理，不想做老板（注意是老板不是主编）的编辑也同样不是一个好编辑，至少很多老板都是这么认为的。

此刻，我在这里发自五脏六腑地建议大家：编辑一定要有市场意识，只会埋头编稿做事的编辑注定一辈子被埋在文山稿海中。无论杂志也好网站也罢，你的成果都绝不可

仅仅停留在孤芳自赏的阶段，它要经过传阅率与PV、书商与广告商的考验，否则只会被市场淘汰。“产销一体”的思维模式非常重要，所有优秀的编辑都是这条铁律的坚定信奉者。否则你的稿子就算再好，写出来后没人去看又有什么用？

我也见过许多对市场营销不屑一顾的人，他们认为这是对编辑才华和自由创作的限制，认为做编辑就是“写自己喜欢的东西”，但凡违背这一宗旨的，就是放弃理想，走到了腐朽铜臭的原力黑暗面。说实在的，我很喜欢这些理想主义者，也非常爱结交这一类的朋友。但就工作角度而言，我却并不希望与他们成为同事或合作伙伴，因为他们几乎肯定会成为与“神一样的对手”相对应的那一批人。

永远记住，文章也是一种商品，它应该像其他商品一样遵循营销的规则，要让消费的人知道它是特别的、最好的、别处没有的。你要学会包装、推销、推广，哪怕会背上“商业化”的骂名，现如今，酒香不怕巷子深的年代早已过去，眼下是“酒香也得靠吆喝”。你要学会挖掘自己商品的利益点，以及将其转化为真金白银的执行力。不信你看，目前所有媒体的老大基本不会是文笔最好的那个，也更不可能是智商最高的那个，但却一定是最懂得经营之道的那个。

5 专题的六个模板

上章课程一里答应大家的话不能不算数，我们这就来谈谈信息该如何表达的问题。

可能有人又要去捡板砖来拍我了：“喵了个咪的，这特么不是中学语文知识么？你真当我们都是文盲啊？”

可惜我只能沉痛地告诉大家：没错，这确实是中学知识，我自己也的确这么认为。然而现在的情况是，绝大部分中国人即使大学毕业，也只是多认识几个字而已，和文盲没有太大分别，你所有将来用得上的能力和知识还得从工作中学习。而且我的经验让我告诉你们：即使是中学知识，它也并不简单。

举例说吧，我手下有一个叫做“422小队”的综合游戏媒体工作室（名字源自《战场女武神3》的无名部队），里面的小弟们虽不算天资聪颖，智情双商却也不低，被我调教时间也不算短了，可在这个问题上几乎没有人能回答出来，不信我们就来试试。

问你，抒情的文艺信息用什么来表达？——诗歌、散文嘛；体现人物性格的信息呢？——唉，传记、访谈嘛；表达你个人观点的信息呢？——议论文，白学了啊你；描述一个物品的功能信息呢？——笨，说明书啊！最后问你，表达美女的信息用什么方式来呈现？——小说你妹啊！是图片！不然你撸……哦不，看什么？

好了好了，以上几种只是随便举例而已，大家不用细究。不过最后的美女例子却比较典型，我并不是说不可以用文字的形式来呈现美女，但在匹配度上显然是图片更合适，不要说什么一图抵千言，哪怕你是用万言、十万言来形容一个美女，也远不如一张照片来得方便直观。总之，它反映出的问题就是大多数编辑在信息呈现手段上相当单一，想不出来或是压根就没去想还有没有别的方式能够呈现信息。可以毫不夸张地说，今天在我们市面上常见的游戏杂志以及那些知名游戏网站里，有80%以上的信息并没有采用恰当的方式来表达呈现，以致效果大打折扣。

那么，当一个编辑获得选题后，该怎样去选择合适的呈现形式呢？其实，制作专题可以很简单，所谓天下武功、殊途同归，任何技术都有规律诀窍可循。下面我就来带大家逐一剖析常见的六大专题类型，这种量化后的类型我称之为——模板。

●模板一：盘点

这是一个信息轰炸的模版。往往是大量短信息的堆积，讲求面覆盖。虽大多不是什么新鲜信息，但是在特定创意的排列后，能呈现出新鲜感。

虽然很不好意思提起，但盘点的确是我个人用得最多的模板，同时也是最烂大街的模板。盘点的优点在于门槛极低，几乎是个人就能做，所以编辑部内大多交给新人来练手。我对制作盘点的建议是：千万千万千万不要像记流水账一样以一个节奏从头写到尾，哪怕是像《盘点游戏里的100个性感美女》这样的养眼专题，否则你写到最多20个左右就会想吐，写到30个则会想死，写到40个基本就该把键盘一掰两半，怒吼：“老子不干了！”个人推荐窍门：选出重点，详略得当。还是拿这个专题举例，不就是100个美女嘛，咱把她们分成10类，每类选出一两个你熟悉的代表重下笔墨，其余的则三两句话带过。这样一来你花大力气写的充其量只有十几二十个，但却依然凑够了100的数，读者看起来也轻松省力，何乐而不为呢。

盘点的适用范围

1. 历史回溯（例：《任天堂经典主机历代记》）

2. 主题节日（例：《单身启示录——光棍节单身汉大盘点》）

3. 游戏中的XX（例：《硝烟中的死神之镰——游戏界军械巡礼》）

4.XX之最（例：《土豪我们做朋友吧——ACG富豪大盘点》）

5.Top.XX大评选（例：《游戏里的百大性感美女》）

6. 业界年度盘点（例：《2013年度游戏风云榜》）

●模板二：实验

这个模版的主旨就是记录真人做过什么事情。与日常概念不同，实验重视的是过程，它可能会有一个颠覆常规的结果，也可能只是一次行为艺术，完全没有目的。你调动的是读者在实验过程里的围观欲，眼下最火爆的亲子互动节目《爸爸去哪儿》采用的就是这种模式，大获成功。但无论怎样，你都需要先把结果或有趣的地方放在最前面吸引读者，否则很少会有人耐着性子从头到尾看你把实验做完等着出答案，这不是你在化学课上的实验报告。

实验的适用范围

1. 热点事件（例：《PS4 东京首发亲历纪实》）
2. 玩家活动（例：《天下聚会读编大互动实录》）
3. 奇闻轶事（例：《情侣接吻大赛送游戏主机》）
4. 极限挑战（例：《< 勒芒 24 小时挑战赛 > 真人版耐力测试》）
5. 新游测评（例：《XX 街机最新框体上手评测》）
6. 行为艺术（例：《手把手教你如何用废旧 Wii 做个北极熊》）

●模板三：调查

这个模版讲求的是对调查数据的分析，数据的直观性无与伦比，只要它是新鲜的，那一切都会沿着一条逻辑线逐一推导得出，而且读者阅读起来不会吃力。这是做起来相对省事的专题模板，只要数据与数据之间的过渡自然合理即可，但切忌不要放出一个数据后就紧跟着一个长篇大论，那样只会挨骂。

调查的适用范围

1. 产业数据（例：《一周欧美主机销量榜》）
2. 厂商数据（例：《< 百万亚瑟王 > 日服流水分析》）
3. 业界分析（例：《摇摇欲坠的纸媒时代》）
4. 玩家调查（例：《内地 20 城市玩家消费习惯报告》）
5. 走势预测（例：《三大家用机厂商 2014 财年营收预测》）
6. 新闻解读（例：《上海自贸区背后的权利游戏》）

●模板四：话题

这是个几乎被新闻时事杂志用滥了的模板，通常只有一种呈现方式，那就是提出一个话题，然后找一帮公认为很牛逼的人写一堆自认为很牛逼的东西，然后往版面上一堆……个人不推荐随便使用，因为盘点做不好别人最多会说你土，而话题若是做不好，大家怎么说你倒无所谓，你在圈里的人际关系可就糟糕了。

话题的适用范围

1. 焦点事件（例：《鉴 < 家游 > 停刊论游戏平媒的消亡》）
2. 内幕爆料（例：《硬件成本究几何？——华 X 离职员工述真相》）
3. 派系之争（例：《PS4 VS XOne——发售前夜的玩家论战》）
4. 群体访谈（例：《论赛车游戏的真实性——游人车友沙龙》）
5. 厂商软文（例：《朱骏玩足球的想法你不懂》）
6. 周年庆词（例：《扉页 X 周年纪念贺词》）

●模板五：传奇

传奇分成两种，一种是故事传奇，一种是人物传奇。然而不管哪种，这个模版的核心其实都是故事，无论事情还是人物都需要用故事去打动读者（插播一句，《知音》是这种模版使用最频繁而且水平最高的一个杂志）。两种呈现不同之处在于，故事传奇更关注环境、经历等外部因素对故事角色的影响；而人物传奇则基本就是通过人物语言

体现人物性格表达观点。后者更考验编辑的问句逻辑策划水平，以及作为现场记者时的应变能力。

传奇的适用范围

1. 厂商专访（例：《炉石是怎样炼成的——秘访暴雪总部》）

2. 人物访谈（例：《我不是周星驰——专访剧作家驰星周》）

3. 历史事件（例：《雅达利帝国的崩溃》）

4. 名人传记（例：《别了，那一抹白色风衣——纪 GB 之父横井军平》）

5. 日记摘录（例：《我与小岛秀夫的一周》）

6.Q&A（例：《XX 编辑答读者问》）

●模板六：图片

有时候，呈现本身就是最优力量的表达，也是信息最饱满的融合。关于图片的作用刚才已经讲过了，不再废话。

图片的适用范围

1. 美女 SHOW（例：《高清无码：CJ 火辣 SG 大集合》）

2.COSPLAY（例：《三国杀美女武将 COSPLAY 大赛纪实》）

3. 火线报道（例：《E3 现场最速直击》）

4. 海外采风（例：《漫步东瀛——日本街头文化剪影》）

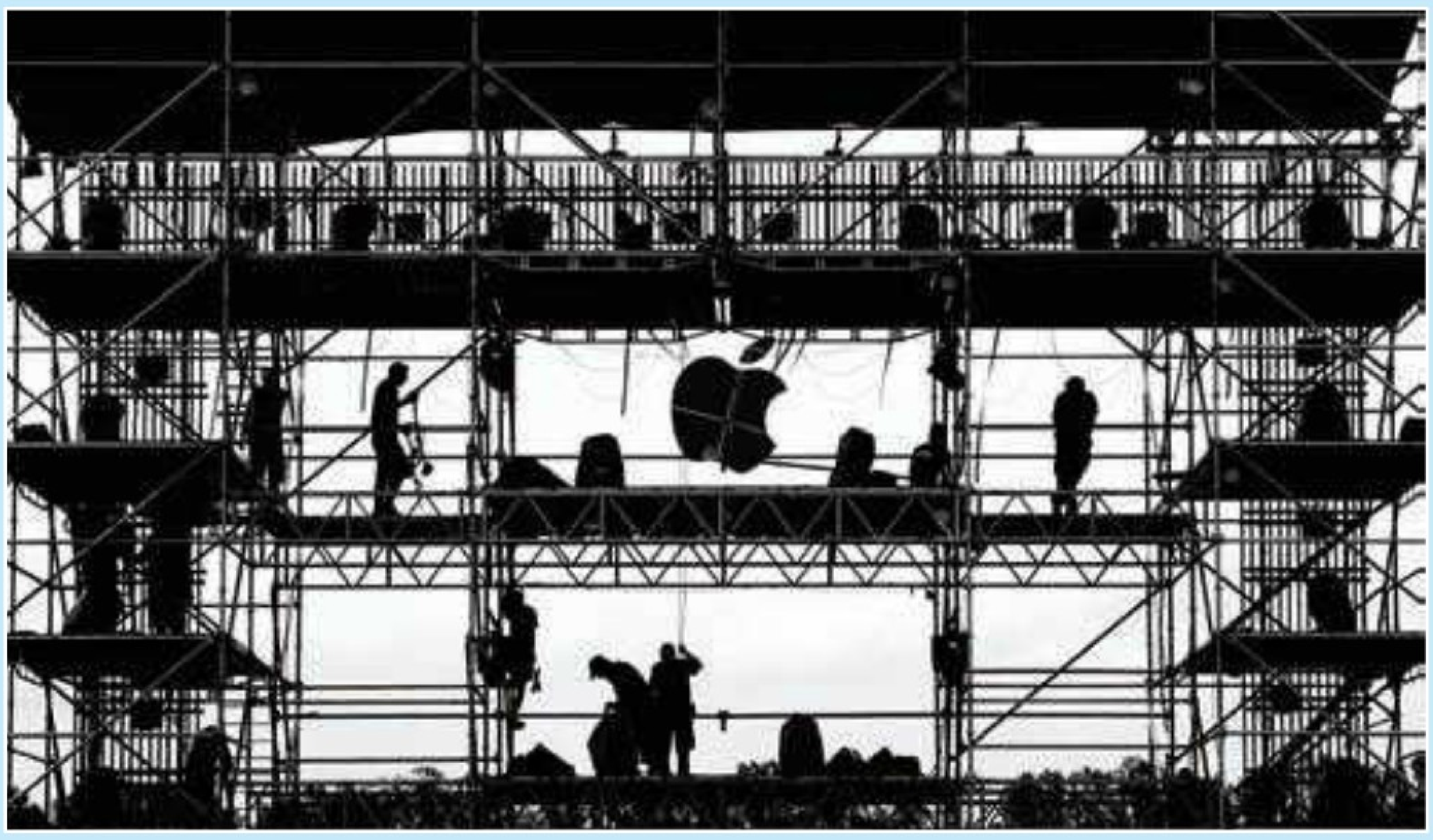
5. 奇珍异宝（例：《限定版主机大展览》）

6. 新品上市（例：《PSV 完全尸检报告》）

以上，共六大模板。每个模板下包含 6 个体裁类型，合共 36 个类别，足以让你应对任何情况，够了吧?

不过，最后还是忍不住多唠叨一句，一个优秀的专题并非单一且固定的，而是多种模板的综合体。大家可以将自己手边的题材分别做成短小精悍的小专题，也可以综合多方模板制作大型专题。在制作专题初期，大家可以适当参考各大媒体的成功案例，对于目前的你们而言，模仿是必经的起步阶段，同时也是经验的积累。当你将一篇专题呈现出来的所有环节都烂熟于胸的时候，就知道该准备什么样的资料；当你有好的资料支撑的时候，你便拥有广阔的创作空间，也有了明确的制作方向。

6 藏好你自己



絮絮叨叨说到这里，文章已经过去了大半，可我依然还是不想提如何写作的问题。一是如今的稿酬水准太低，尤其是编辑给自家媒体写的东西折合成奖金简直是白菜价，十分之没前途，有这时间精力不如多约些大咖大 V 的稿子，既有质量保证又能积累人脉；二来是，二来是……擦的嘞你还真等着让我说? 这不明摆着嘛！俺就是靠这手艺挣饭吃的，都跟你们讲了我还混个球啊！有想开小灶的没? 人数够了我也拉两个中国合伙人开补课班去！

玩笑玩笑，好吧，假如一个编辑吃了秤砣铁了心地想靠自己写东西来多赚点吃喝嫖赌的零花钱，那他该从哪里下手呢?

在这里我不想和你聊文风文体，也不想和你谈什么借鉴名家——连朱自清都能写出《荷塘月色》这种郭敬明一样的散文，鲁迅都能写出《一件小事》这样很不鲁迅的文章，这年头你还能信奉谁去? 得嘞，我再确认一次，你觉得编辑是个怎样的职业? 如果你觉得自己是一个文髓侠骨、风雅隽秀的文学工作者，那现在迅猛转行入作协和小四做朋友还来得及；如果你觉得自己是一个注定将在中国文坛历史上留下足迹的人，那就赶紧勤练武艺后手刃一众同仁血洗编辑部倒也能迅速达到同样效果；如果你觉得自己是一个用笔去构筑梦想、引导人类未来的人……贵司负责招聘的人事主管可以立马换掉了。

其实，对于一个新编辑，我只要求你做到五个字就可以了：藏好你自己。

这里的“藏”，指的不是职场关系上的低调，而是在文章里消去一切你的痕迹与脚印，挥挥衣袖，不带走一片云彩——除了在栏首的“编：某某”之外，严禁出现任何含有“我”、“小编”及“某某(你的编辑名)”等只属于你自己的主视角词汇。

靠，你们统统给我闭嘴！——我知道这个强人所难的变态要求肯定会激起你们的强烈抗议与拍砖，所以抢先吼一嗓子免得等会儿无力反抗。

性格火爆的同学肯定会问我：“NND，老子苦读寒窗十数载，如今当上了编辑，不就求个出人头地么? 咋还不让我亮相了? 那咱编辑部还设计这么多小编形象干毛啊? ”

我的回答是：记住，你不是名人明星，也不是游戏玩家，而是一个媒体编辑。你的职责是客观地描述出一款游戏的特性与优劣点，将它的全貌概要展现给媒体另一端的读者用户，并引导他们产生自己的观点与态度——而不是灌输。在绝大部分情况下，正文中的任何“我”及“我觉得”、“我认为”等都是易使读者反感的主观字眼。打个比方，同样是为你开门，A 在你面前拉开门然后对你说“快给我进去”，而 B 则是默不作声地为你从旁拉开门后鞠躬站在一旁，哪个会让你更喜欢、更容易接受一点? 总之，你想出名，想出人头地，大把机会有的是，然而眼下这种唯我独尊的方式却实在是最幼稚、最单纯、最没技术含量的做法。

性格温和的同学也会问我：“也不见得如此罢? 我从小读游戏杂志长大，刷网页看新闻，好多小编都是这么写的啊，又有什么问题了? ”

我的回答是：你说得一点没错，事实正是如此。即使是现在，仍然有许多在职的资

深编辑在这么做，这大概是我们这个行业的积习了——确切地说，是动漫、游戏、影视等青少年流行文化媒体圈的通病。然而你只要跳出这个圈子，稍微向高看一点点，就会发现整个主流上层媒体圈几乎没人在这样做，也没人敢这样做。它们都有一套自己独立且严格的编辑筛选机制，秉承读者阅读享受至上的原则，连“的地得”的用法出了岔子都可能丢掉饭碗，何况以小编之名自吹自擂了？毫不客气地说，以他们的角度来看待我们游戏媒体行业，就和看一群五颜六色的井底之蛙办家家酒没有区别。我们有着太多行规需要去建立，太多的秩序需要去规范，我们也许注定无法成为主流、成为上流，但我们有点主流的骨气行不行？有点上流的教养行不行？藏好你自己——这句简简单单的基础建议实在包含了我个人太多年的感触。

口说无凭，咱们举个例子来看一下：

【例句】

（某展会新作游戏试玩）“这款游戏我觉得太难了，因为我平时都不怎么玩动作游戏，而且 Capcom 出的游戏我一向都不怎么感冒。说到剧情啊，小编我日语水平实在不咋地，对剧情搞得不大懂，回头还得问一下旁边的小编 XX，这次就再拉他当一把壮丁吧，嘿嘿……（XX 画外音：你办公桌第二层书架上的东西就送我当报酬吧。我：休想！）”

怎样？是不是很熟悉？没错，这就是我们多年来一直喜闻乐见的“游戏小编体”。貌似亲切幽默，实则废话连篇，就连为数不多的几个信息点也随着变成了垃圾。如果我是这个编辑的老板，等他回来后一定立马把他掐死刨坑埋了——当场掐！就地埋！尼玛你不玩动作游戏人家读者还玩呢！尼玛谁管你特么感不感冒 Capcom 的游戏！尼玛你不会日语还提剧情个毛线！尼玛谁知道你办公桌第二层书架上放的是你亲娘还是亲爹！总之，除非读者有自虐心理，或是对这小编迷恋得非他不嫁，否则相信没有任何一个智商高于 50 的人会继续把这坨东西读完。

其实，同样的内容，只要稍微修改一下表达方式，效果就会大不一样——

【修改句】

（某展会新作游戏试玩）“Capcom 的动作游戏难度向来以硬派著称，本作亦不例外，绝对会让 ACT 达人同好不虚此行。游戏在剧情上同样有不俗表现，可惜暂无简体中文版，如果您对本作感兴趣的话，请密切关注本刊 / 站的后续追踪报道及攻略小说。”

Look，同样的意思，只是换了个说法，风格立刻大不一样。虽然有点难逃八股嫌疑，但毕竟原材料信息量有限，改成这样虽不至于化腐朽为神奇，但拿来交差却也足够了。

趁热打铁，再举几个常见的例子吧：

【《安卓僵尸王牌飞行员》评测】

——“今天小编给大家推荐一款安卓王牌僵尸飞行员游戏。王牌僵尸飞行员又是一

款以僵尸为题材的游戏……这款安卓王牌僵尸飞行员有什么特色呢？接下来我们一同来看安卓王牌僵尸飞行员评测。”

上面这个，我想谈的不是句句不离的“安卓王牌僵尸飞行员”，这明显是用来刷搜索引擎排名的，通常是老大的命令，当小弟的不能不遵守，我们也不怪他。我想说的是第一句那宛如幼儿园阿姨一样的“今天阿姨问小朋友们洗手了没？”让人实在难以想像会出现在小学生作文纸以外的地方，另外则是最后一句那把读者当白痴的设问句格式——记住，除非你是讲师，或者要描述的地方有极特别的悬念，否则不要用设问句，它至少会拉开你与一半受众的距离，同时令另一半人觉得智商受辱。

【某不知名益智类游戏评测】

——“这款游戏让我想起了《智龙迷城》，又想起了《Candy Rush》，差不多就是它们两者合二为一的感觉。”

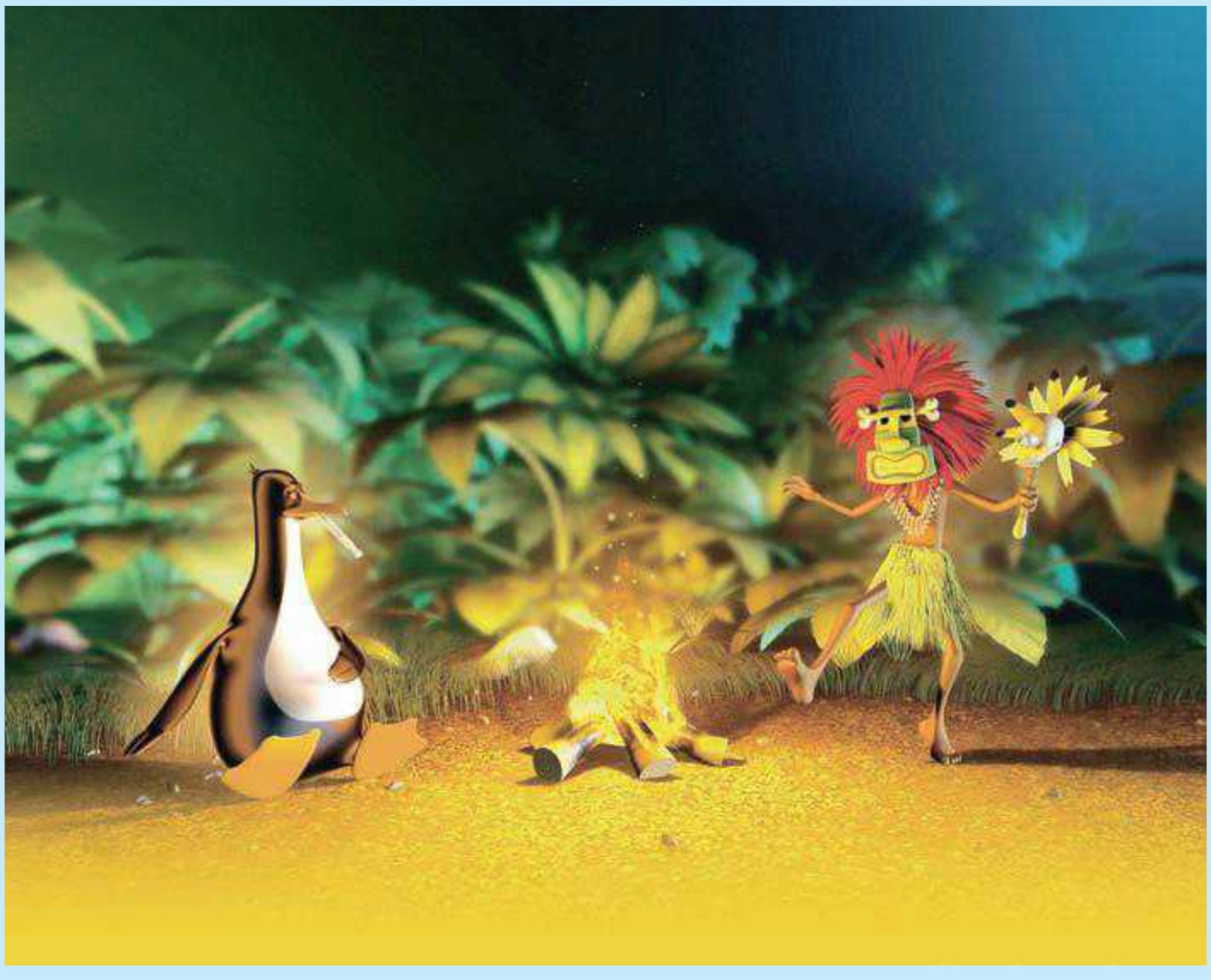
不得不说，这是典型的我行我素式写作，在许多读者眼里不是“不明觉厉”，而是与废话无异。某些同类游戏在业界确实有名，但绝对不是所有玩家都知道。别说是在国内从没正式运营过的《智龙迷城》，就连《最终幻想》这样的超白金大作你又能保证哪个读者一定得必须玩过？以自己的游戏阅历作为衡量所有读者的认知标杆就像掩耳盗铃一样愚蠢。

【《我的铁路》评测】

——“很多人小时候都对火车非常着迷，那轰隆隆的马达声，还有那独特的外形，都是很多人非常喜欢的东西。小时候我都很羡慕电视里有玩具小火车的孩子，以至于现在，当小编看到这款游戏之后，感觉自己又回到了童年。”

这句话前半段尚可，到后来就过火了。尤其是最后一句，对大部分读者完全没有任何意义，甚至可能造成抵触情绪。也许有的读者会被你的童年经历引起共鸣，但更多的读者幼时与你所处的时代、地域、环境均不相同，他们又凭什么来花钱买书感受你的喜怒哀乐？总之，这种个人化风格强烈的语句务必慎用。

再再强调一次，没有几个读者的骨头是贱到不喜欢自己吃东西而是坐等着你咀嚼后喂给他的，即使那就是你自己独家发明别无分店的观点，也不要劈头盖脸地甩给人家，尝试着改变一下说话的口气和方式，非要用“我”不可的地方，试着用“我们”看看行不行？非要用“让我 XXXX”不可的地方，试着用“让人 XXXX”看看行不行？非要用“小编觉得”的地方，试着用“个人建议”看看行不行？好吧，再说下去就该扯到《蔡康永的谈话艺术》了，就此打住。



其实，让你自由崭露头角乃至畅所欲言的地方有很多很多：编辑寄语、读编互动、打分评论、个人专栏……这些才是需要你展现个人魅力的所在，自己的一亩三分地里，爱怎么折腾就怎么折腾去呗，懂得团结紧张严肃活泼之间的分寸才是好同志嘛。何况，读者们也不傻，谁的东西读起来爽快，谁的东西读起来憋屈，日子一久自然高下立判。到时甭管你怎么藏，都会像黑暗中的萤火虫一样力拔山兮气盖世，优秀的名小编都是这样炼成的。是金子，终究会发光，而不是靠叫嚷着自卖自夸。

最后插句题外话，我自己也好久没在笔下的作品中现身了，今天趁着这篇“自我修养”的特殊体裁，把多年来攒下的“我”字吐了个痛快，爽。

7 如何调戏你的撰稿人

抱歉在标题里用了“调戏”这么一个引人遐思的词汇，只是我实在想不到更好的词来形容编辑与撰稿人之间这种爱恨纠结、相爱相杀的关系。

90% 的编辑在任职前都当过撰稿人，换言之，撰稿人这算是个初级进阶职业，大家想当年都是这条道上混出来的，如今农奴翻身变长工，官升了那么一点，回首自己的蝉蛹形态，自然也感慨万千。

感慨归感慨，但大家可千万不要小看这个初级职业，洋葱剑士练到 99 级还天下无敌呢，撰稿人大军又岂是好惹的？ 可以毫不夸张地说，综合整个职业生涯来看，读者与广告商们并不是你的衣食父母，撰稿人才是，他们是你大部分工作素材的来源，也是你了解其他行业的窗口，更有一些重量级的大咖可能成为你未来跳槽高升的引荐人。就算你是个自产自销，每天文思如尿崩个万八千字的标准宅属性编辑，也不可能脱离开撰稿人带给你的影响。

撰稿人的职业几乎遍布你能想像到的所有行业——有说话不知深浅的大学生，有活得如鸡似狗的程序猿，有瞒着老婆偷偷赚点烟钱的小白领，有闲得蛋疼当练字的政府公务员，有腰缠万贯来重拾青春记忆的土豪……甚至还有每句必加感叹号的少林武僧（早期《游戏・人》读者应该都还记得）。和他们打交道，平均一年你可以出版一本约稿攻略心得，书名不外是《我是为何放弃治疗的》这种。

和撰稿人交往确实很虐心，你的姿态不能太高，也不能太低。子曰：“唯女子与小人所难养也，近之则不逊，远之则怨。”这句话用来形容新编辑对撰稿人的心态实在再贴切不过了。另外，如果你不懂得如何从杂志风格及文章气质出发来向撰稿人有针对性地提出各种要求，那么即使把金庸古龙梁羽生一股脑打包寄给你听差遣，鼓捣十天半月恐怕也憋不出来一集《龙门镖局》。

好吧，到底怎么向撰稿人约稿才是最简洁有效的呢？ 我建议你只需要跟他说清楚两件事情就可以了——一是我不要什么，二是我想要什么。

肯定还得有人骂我这是在说废话，但就我兼职自由撰稿人至今的经验来看，能说清楚这两件事的编辑还真不多见。

夏天时候有个制片人向我约稿，确切地说是主持人演播室解说词。这位老哥刚成立这栏目不久，豪气干云，洋洋洒洒地跟我说了半天，什么要突出为人民服务的亲民特色啦，什么要站在为老百姓排忧解难的立场啦，什么要选择人民大众喜闻乐见的题材啦，BLABLABLA，怎么听怎么像是政治洗脑。后来我哈欠都打累了，干脆打断他的话头直接提问：“这样，你到底要多少字的稿子？稿费标准是多少钱一千字？”他呆了半天，过了好一会儿反问我：“我总共要做 21 分钟的节目，你觉得大概需要多少字？ 我们台里的标准是 90 元每千字，当然，是按最终播出后的字数计算。”

于是我差点当场把他拉入黑名单。说实在的，他真该庆幸我们是隔着电脑屏幕对谈，否则我会顺手掰下身边任何能掰断的东西直接敲死他。理由很简单：一是稿费太 TM 低了，简直是乡村广播站水准；二是跟这么不专业的人打交道让老子实在很不爽！

作为一个编辑，你最起码得先让撰稿人知道他们要写什么，写多少，报酬如何，就像语文卷纸最后的作文题一样，如果不在体裁后面加一个“诗歌、散文除外”，相信绝大部分同学都会选择写段“路见不平一声吼，我连对象都没有！ 天生我材必有用，各种自挂东南枝”之类的打油诗交上去充数了事。懒散惯了的撰稿人们也是同样如此，所以你至少要有一个量化的最低标准，这个标准就由你根据制作内容不同来把握尺度了。

然后，是刚才提到的模板问题，你需要清晰地告诉撰稿人：我需要哪个模板下的哪种体裁的稿子。如果你有时间且精力尚足，不妨再具体向他说明每个章节需要表述什么内容，各个版块段落之间是并列还是递进还是承接，把一切可能发生的情况控制在自己的预期范围内。

接下来是对文章语言风格的要求，轻松搞笑？ 严谨叙事？ 犀利吐槽？ 引经据典？ 另外还有一些媒体的个别禁限，如一个句子里不能出现三个“的”，避免政治宗教民族暴力色情元素，不能提及行业内竞争对手等等，这些规矩就因人而异了。

另一个重点是配图，虽然撰稿人的图库资源远不如编辑部里的丰富，但术业有专攻，他们往往拥有所写稿件领域的大量稀有无码大图，以及亲自截取的独家图片，你最好让他们在递交稿件时顺手也把图片配上并在文中标明对应位置，有图注更好。当然，你得提前规定好图片的尺寸规格范畴。

最后的最后，你务必要明确告诉他：我需要在哪一天拿到这份稿件。

OK，或许你用这方法得来的稿子仍然无法让你满意，但老天作证，你不可能用别的方式约到比这更靠谱的稿子了。你已经用

最简明扼要的框架给撰稿人搭出了一个能够自由发挥的最大空间，同时把节奏与风格等不确定因素都估算在了你的预期风险范围内，即使文章成稿后需要动手术来删改，工作量也不会太大。我想，除非是你找的撰稿人患有阿尔茨海默病或是与你有夺妻之恨，否则交上来的稿子应该不会给你造成太大预期落差。

至于让编辑们普遍谈虎色变的拖稿问题，就得靠你在日常交流中解决了。你别把人家当兄弟，自家兄弟跟你一般不会客气，该玩玩该睡睡，回头一句“稿子写不完了，兄弟罩着我啊”足以让你恨不得大义灭亲；你也别把人家当奴隶，这年头给游戏媒体写稿的家境都还成，不等着你这零碎稿费买米下锅，真逼急了直接给你开天窗走人，大家双输。所以，说回到这一章节的标题来，你得把写手当成情人来调戏，半推半就，欲迎还羞，时不时扇个巴掌给个甜枣，把距离始终保持在既神秘又威严还不失亲切的位置，才是约稿的最高境界。不过别看我现在说得这样轻松，其实当编辑时也是被人家调戏过来的，翻来了当时写的一篇老梗《撰稿人拖稿的十大理由》，望大家引以为戒，多多在斗争中积累战斗经验吧！

●1.硬盘故障

案例：“惨了！我的硬盘中了病毒，刚刚格式化了！数据全丢，稿子也在里面，心痛！”

——节哀顺变……不过，是谁刚才还在QQ群里嚷嚷着要组队去刷怪的？

●2.网络问题

案例：“稿子？我前两天一早就发你信箱里了啊？什么，没收到？唉，一定是你RPWT，RP！”（注：RPWT为“人品问题”的缩写，意即运气不好。）

——这是某人的常用伎俩，以至于我不得不经常反复检查自己是否不慎将他的地址拖入了Email黑名单……唔，说实在的，我的确很想把他拖入黑名单。

●3.游戏记录丢失

案例：“我的记忆卡突然坏了，记录全部不见了，没法检索数据，稿子写不成了！怎么办？”

——通常遇到这种情况时，我会回答“你需要什么数据，我可以帮你查”，然后九成以上的人都会华丽地掉线……

●4.操作失误

案例：“昨晚我写稿累了，睡着了，压住退格键，不小心把写好的都删掉啦。”

——……你侮辱我的人格，还侮辱我的智商。

●5.生病

案例：“我中暑了。现在遵医嘱只能躺在床上一边喝冷饮一边看看动画玩玩游戏，别的什么也干不了。”

——我也想中暑……

●6.出远门

案例：“不好意思啊，稿子的事情我忘了。我现在韩国滑雪，一时半会儿回不来，您看……”

——一时半会儿回不来没关系，只是回来后别再学韩剧《冬季恋歌》跟我玩选择性失忆就行。

●7.恋爱

案例：“老哥，我只和你一个人说哦……我看中了一个女孩，决定今晚去和她摊牌，顺利的话就可以脱团啦！所以，稿子就先暂缓一下吧，啊。”（注：所谓的“团”即是由一群单身汉组成的著名团体“情人去死去死团”之简称）

——在老编神圣的催稿声中，我诅咒你永为万年团员……

●8.失恋

案例：“唉，我和女朋友在闹分手，现在完全无法集中精力写作……”

——这种不可抗力是目前所知的最坏情况，如果还有什么能比这更糟的话，那就是——女方也是我们的撰稿人。

●9.中大奖

案例：“我最近买彩票不小心中了大奖！现在我的心情很不平静，我想我需要一段时间来调整一下自己的心态。”

——这个案例不由得让我想起了韩寒的一段经典语录：其实高考的压力是完全的经济压力，如果高考前一天，忽然告诉你你爹妈都死了，但是居然卖烧饼的爹妈有几个亿的遗产，我想绝大部分的人会以居高临下的姿态参加考试，并且在碰到一个诸如叫你分析“居然”和“竟然”两词除了笔画不一样多以外有什么区别之类的题目的时候高呼一声：爷不考了！

●10.人间蒸发

案例：无

——这才是拖稿的最强形态——直接销声匿迹。发电子邮件不回，QQ、MSN就是不上线，打电话被告知停机……仿佛世界上从来就没有这么一个人，直到我们差点向当地公安局报案时方带着稿子姗姗来迟。无招胜有招，果然才是最高境界。

8 该提不该提的那些事儿

去年我在一个游戏网站任职的时候，经常有新编辑问我（尤其是充满热血干劲的那种）：“大表哥，我们经常会遇到稿子被删以及被迫给别人写枪稿（广告一类文字）的状况，那么对于这些事件您以前是如何面对的呢？”

我笑着回答：稿子被删太正常了，这世界上不存在稿子没被毙过的编辑。就算你的稿子精彩得足够拿去评诺贝尔奖，毙掉你的原因依然可以五花八门：不和谐；过了时效性；版面不够；同事下套；领导穿小鞋；被爆了负面的地方找到编辑部掏钱摆平……只有想不到，没有做不到。所有的一切，用平常心去面对就可以了，工作和生活一样，酸甜苦辣杂陈五味，你既然品了甜，就该忍受涩。而枪稿则不太一样，我个人认为枪稿是件很锻炼新编辑的东西，它可以在最短时间内磨掉新人身上的戾气和菱角，让你们懂得现实中的编辑部和影视剧里的区别。

而且软文枪稿是一个媒体集团必不可少的部分，它是一项可观的经济来源，也是一种有效的社交渠道，必须要有人来完成。所有的编辑几乎都在就业初期经历过这段“扫厕所”式的体验，我也不例外。忍一忍，就过去了。

弟弟妹妹们对这个答案还算满意，雀跃着离去了，而我的微笑则转为苦笑。

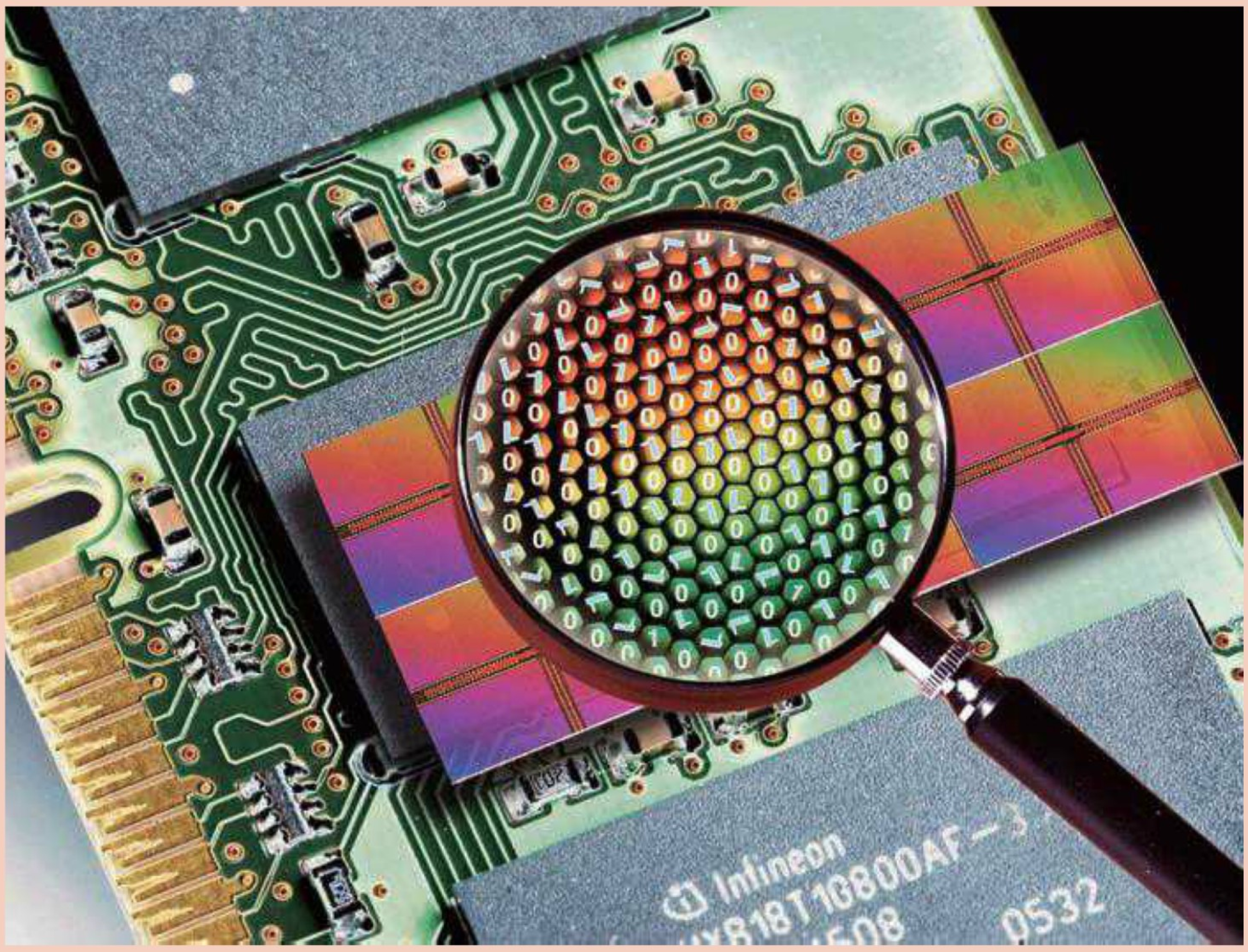
游戏媒体的潜规则，何止是删稿和枪稿?

我们这个行业已经走上了一个严重畸形的轨道，几乎所有人都想在中国市场这个大汤锅里分一杯羹，却极少有人在锅底添薪加火，偶尔有几个自己砍来柴火扔到炉灶里的，也转瞬便被旁人抽走拿回自家烧用。大家几乎是在眼睁睁地等待着这锅汤彻底冷掉，再榨不到剩余价值之后另谋饭食。

在当下这个日趋成熟的自媒体时代，任何独家媒体资源一经@传播后都变得那么廉价低劣。越来越多的大众开始放弃掏钱购买纸媒来获取信息，甚至不再理会网站上的免费资源。视频游戏这个曾经辉煌一时的第九艺术在如今的中国几乎将要彻底无人问津，取而代之的是各种脑残无下限的端游页游手游。毫不客气地讲，如果说十年前我们的受众群体是从CU（核心玩家）开始大批向LU（休闲玩家）转型的话，那么如今则是从LU彻底沦为一键从头按到尾的IU（傻瓜玩家）。没错，IU，idiot user，我自己的原创名词。而原有的那些CU与LU，大多已随着老去的年华逐渐淡出了游戏圈，关注的只剩下柴米油盐。

那么，问题出来了，IU们是基本不关注游戏媒体的，想从他们手中挣到钱简直难如登天。于是，游戏平媒开始从当初半发行半广告的盈利模式逐渐向时尚杂志式的纯广告营收式转型，而游戏网媒则更是直接抱住厂商大腿连呼干爹。在这样的环境下，你一个小小的编辑，能不沾染上奴气就不错了，还奢求什么直抒胸臆、媒体自由。

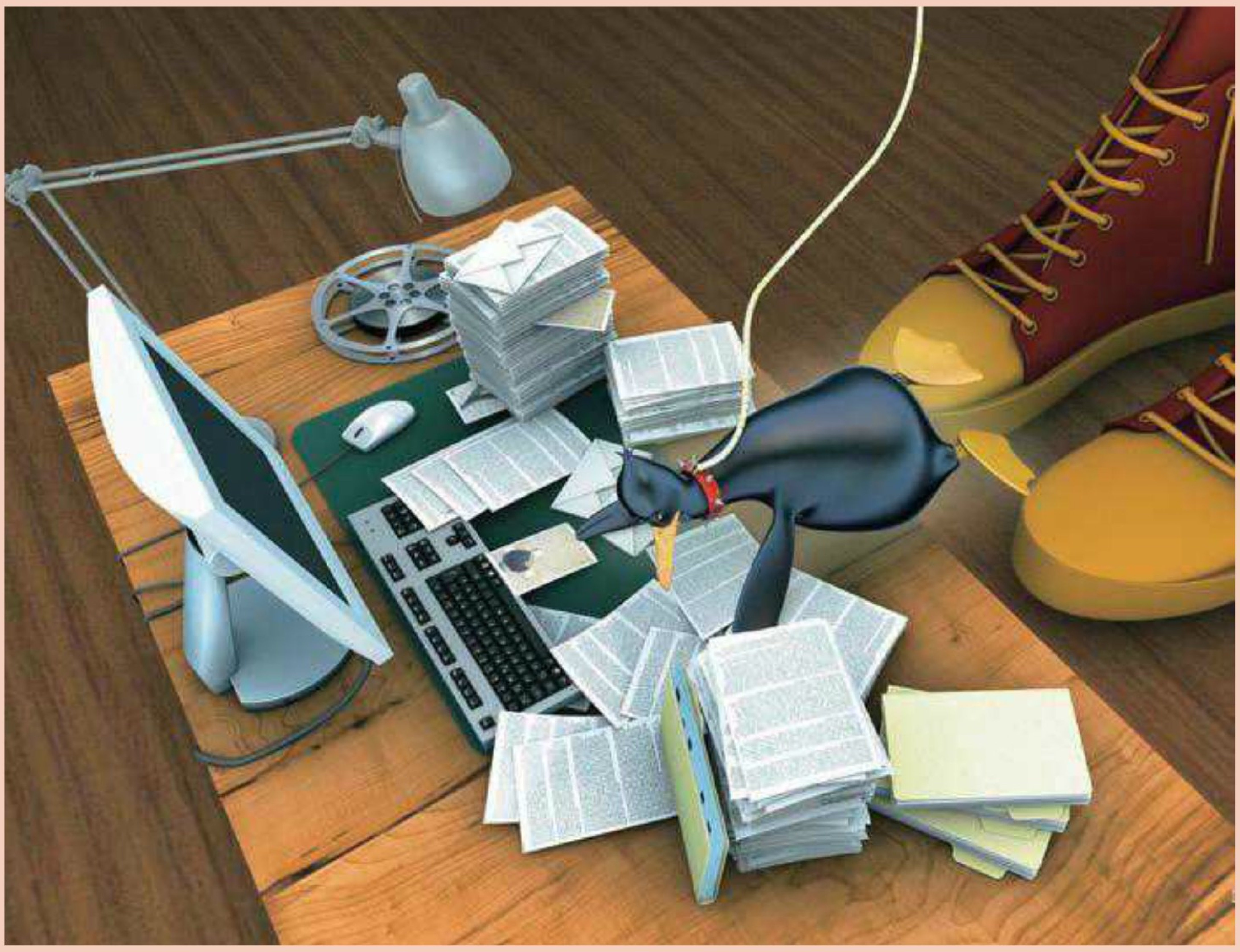
另一个潜规则，是个很有中国特色的称呼——“车马费”，即厂商召开发布会、试玩会、专访会、高峰论坛等在需要媒体前亮相的活动



时，给来访编职人员塞的红包，数额为100至1000元不等，视厂商名气规模而定。这种东西，说白了就是贿赂，在国外的媒体同行里是压根没有的，人家老外来了中国最多吃点喝点，连礼物都不敢收，怕回国后因小失大丢了饭碗，反而是我大天朝媒体人拿得理直气壮，一手红包一手通稿回去复命，自己半个字也不用写，权当公款旅游。在我认识的许多资深编辑里，这份灰色收入几乎是他们的主要经济来源，比扣完税又扣保险的工资厚实多了。然而吃人嘴短拿人手短，即使人家的厂商官方通稿写得再瞎再扯，大伙也得像对待圣旨一样不敢增删半字，于是我们隔天见到的各路媒体放出的相关新闻几乎都是千篇一律地狗屁不通。

我在职业生涯里也试着做过抗争，但终究以失败告终。大家可以去百度一下《还未开始便已结束——湖南国际电博会D・S游记》（首发073产业频道）一文，虽只是去年我在整个长沙工作采访期间的业余随笔，但也算客观详实地评析了这场失败得堪称震古烁今的ACG“盛宴”。尽管之前该发的软文通稿我都发了，该提供的照片我也都提供了，接下来写的这篇纯粹只是发在小角落里自娱自乐的个人游记而已，饶是如此依然惹来了大麻烦。稿子发布后，先是主办方找到我们商务怒斥了一通后宣布今后取消所有合作，继而是挺身维护我的主编连遭非难弹劾，接下来是市场部一致将我视为全民公敌，前景一片险恶。甚至有人直斥我这是故意断他们财路，逼得我不得不发微博表明心志——

“你的职责是商务，我的职责是内容。你工作是为了钱，我工作不止为钱。你以结交广袤人脉为荣，我以打造个人品牌为乐。这个公司对你没有特别意义，你换到任何地方还是在做你的市场商务，没有区别；但对我而言，这是一份难得的将爱好和优势融合在一起的事业，我应珍惜。所以，不要抱怨为什么我不会听你指使，不和其他人一样奴颜卑膝地歌功颂德，我只想用笔客观地写出事物应有的本貌。我们眼里的世界不同。”后来觉得实在太矫情，又删掉了。



然而，工作做到这里，也的确是没什么意思了，何况父母年事已高需要照顾，于是我抽身转职成自由职业者至今，采菊东篱下，自挂东南枝，不亦快哉。

好吧，该说的都絮叨得差不多了，最后也没什么好送给大家，不如在这里分享一下我的职业原则吧，供大家参考——

一、不批评甚至不评论宗教信仰和宗教习惯；反对种族歧视，不批评民族风俗与习惯。

二、反对地域歧视，避免挑起地域争端；不以一个人的出身作为批评他的起点。

三、反对性别歧视，避免年龄歧视，不歧视生理缺陷。

四、对死亡应抱有尊重，至少保持沉默。

五、避免揣度一个人或群体的态度和立场，谨慎把一个人的缺点上升为一个群体的缺点。

六、不歧视弱势群体，同时避免不适当地拔高弱势群体。

七、谨慎挑战公序良俗，谨慎挑战民族传统与主流价值观。

八、避免笼统、定性地批评政府，责任应追究到具体部门与具体问题，避免直接从理论层面批评现行制度与意识形态。

九、避免挑动民族主义情绪，谨慎引导爱国热情，不鼓动国际仇恨与历史仇恨。

十、不与上述原则冲突的前提下，要表明自己的思想、观点与态度。

以上“十诫”除了最后一条之外基本均从各媒体的行业规范综合整理得来，不算我的原创，也不算如何标新立异。然而来日方长，无论你是否会在编辑这行一路走下去，恪守这些原则在任何行业里对你应该都没有坏处。

小伙伴们，加了个油。

后记

在我的职业生涯里，我要感谢三个人。

首先，是《游戏·人》首任主编，现《游戏机实用技术》主编胜负师，是他一手把我从撰稿人带入了编辑行列，教晓了初入职场的我许多道理，在我最低谷的时候一路扶持着我，让我得以度过了编辑生涯最初也是最美好的五年。知遇之恩无以为报，惟有深谢。

第二，是水银工作室创始人，前《男人装》资深编辑王雁林，他仅用寥寥数日便彻底将我原本抱残守缺的思维方式改造得天翻地覆，和他在一起常有醍醐灌顶之感。王兄在策划与采访两方面的深厚功力几乎无人可比，本文中的许多定义与段子通通改编自我们的对话交流中，有的则摘自他的私人BLOG，日后拿了稿费少不得得去北京请他喝酒。

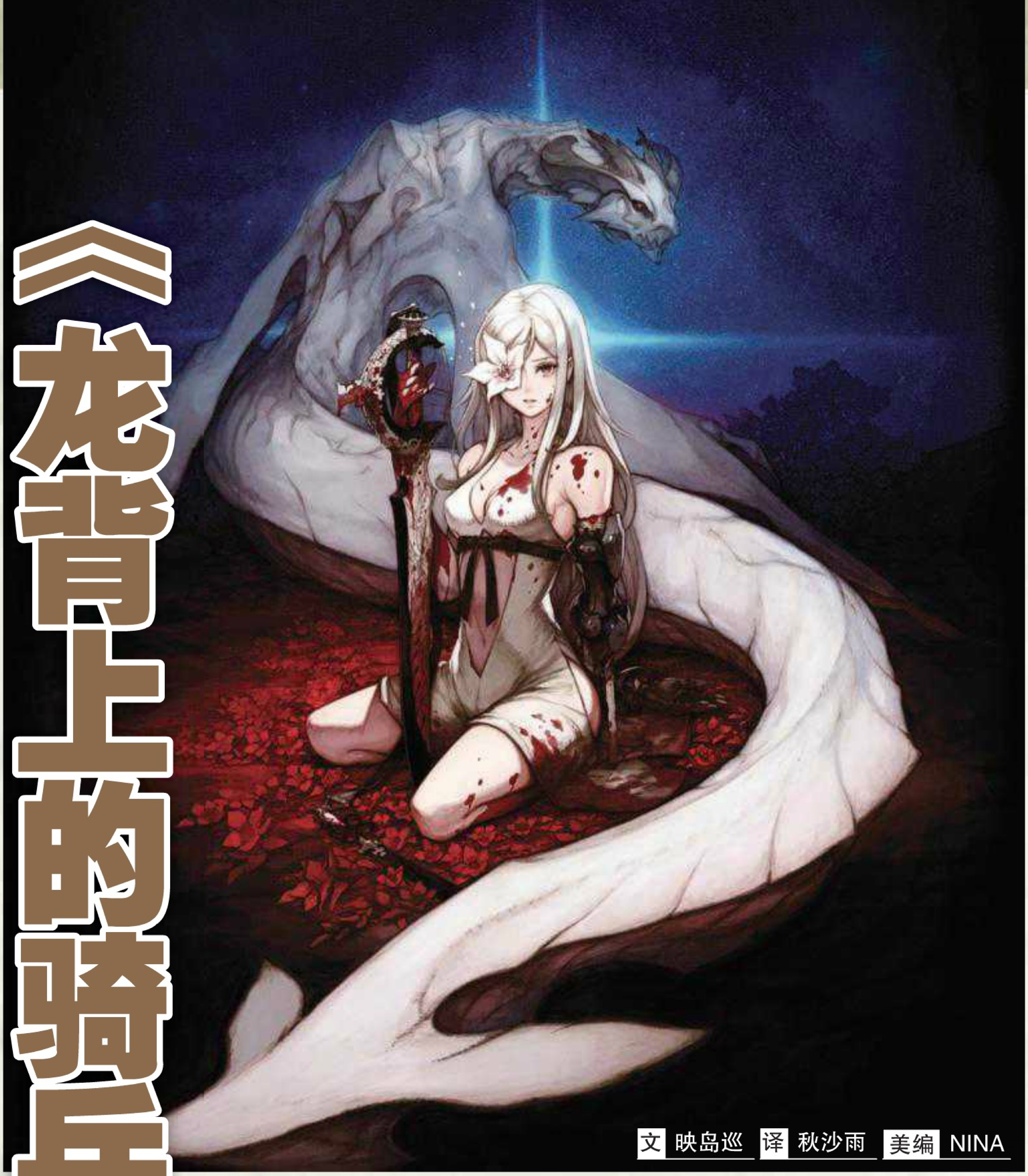
第三，是台湾资深媒体总编兼出版人周浩正先生，他所著的《编辑道》、《一位资深总编的来信》等编辑学论著，对时任执行主编的我起到了莫大帮助，并让我学会了用上帝视角来统筹规划所有编务，而非仅揪着内容不放。对于周老师我始终心存景仰，只可惜相隔海峡两岸，一直无缘得见，深以为憾。

说到老师，其实严格来讲，编辑这行并无师承一说，所有人——包括我——能够讲给大家的，只有一些最浅显的行规范例以及心得窍门而已。编辑的经验非常奇妙，我的就是我的，他的就是他的，很难移植，也不能照抄，只有靠自己摸索，扎扎实实地提高编辑水平，在平日里下大力气一点一滴地积累经验。所以说，如果非要选出一个师承门派，那么我觉得只有生存环境中日趋严峻的压力才是你最好的老师。

希望这篇文章能给有志于游戏媒体这行的朋友带来帮助——无论散发出的能量是正是负。

编者按

看完了D.S这篇汇聚了他多年从业感想和心得的文章，各位读者是否都觉得有所感悟，甚至胸中有股不吐不快的欲望？首先，我们当然是欢迎你们通过任何途径来向我们表达你们的感受的，读者们可以往《游戏·人》邮箱gamer@ucg.cn发送你们的电子邮件，又或是关注《游戏机实用技术》官方微博，让官博君代为传达，甚至是用平信邮递到兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部。然后，作为这个行业中的一员，小编们必须表示，在对于D.S的部分观点保持着谨慎的赞同外，我们也对某些观点保留意见，或许日后等时机到来，小编们也会从自己的角度出发，评述一下自己作为行业中一分子的感受，到时候读者们不妨将其与D.S的观点互相对照，看看有何异同。最后，如果你在读过这篇文章后，抚心自问，仍然愿意踏入这个行业，并找到属于自己的职业道路，我们的招聘邮箱hr@ucg.cn将会永远对你们开放。各位有志之士，我们编辑部见。



《龙背上的骑兵3》短篇小说（一）

ZERO——终焉之雨和初始之花

文 映岛巡 译 秋沙雨 美编 NINA

下雨的日子一直都是最糟糕的日子。

用呆滞到烦人的目光眺望着不断落下的雨水时，我这样想着。然后不由得笑了出来。

如果真是这样的话，放晴的日子岂不是并非最糟糕的日子?

“怎么了…吗……？”

从身旁响起询问的声音，这是微弱得甚至会被嘈杂的雨声所掩盖的柔细声音。当我回问她说“什么”的时候稍微有些后悔了，我很讨厌用质问回答别人问题的人，面对这样的家伙我都会让他不会再有第二次开口的机会，一直以来都是这样。

“因为，你在……哭。”

“你弄错了，我这是在笑啊。”

这也是没办法的事，因为她现在连我是什么样的表情都无法辨认出来。她失去了视力，双眼的眼皮被强行拉起，眼球里被刺入了数根细针。那些人对她的拷问远远不止这些，手掌和脚板底被用火烧得炽热无比的铁块烫伤过无数次，这些伤口至今都散发着腐败的臭味。四肢的关节都被打断，她现在睡觉时连翻身都做不到。

居然对年纪这么轻的女孩子用这么惨无人道的刑——这种事不会有人说得出口。所谓的领主就是这样的东西，正因为如此她和她的同伴们才会选择站出来叛乱吧。真是愚蠢。

对，非常愚蠢。别说是叛乱了，她们哪怕只是用双手举起武器都做不到。最后同伴还去领主那里告密。这都是轻信其他人才落到这种下场，不会背叛的人压根就不存在。

作为主谋者的五个人被抓了起来，施加拷问。拷问的人似乎跟她们说，只要她们把叛乱的所有计划与参与进来的所有人都说出来就放了她们，当然，这也都是谎言。被骗的人永远都会一直被骗下去。

到头来，不管是坦白了的人，还是像她这样顽固地拒绝透露情报的人，都被折腾得如同一块破破烂烂的抹布，最后像现在这样被扔在广场的石质高台上。也就是说不管是被骗了的还是没有被骗了的，到最后结局都是一样。领主对待她们的处置是很难用“公正”这个词来形容的公平。

只有一个是例外，硬要说当中有什么不公平的地方的话，那就是将妄图讨伐虐待人民的领主的这五人与我这个杀人犯用铁链绑成一排这件事吧。这不管怎么想都是不合情理的。

我和她们不一样，没有进行强行的拷问，不是像她们这样明目张胆地弄大计划的话，身边一般都是没有同伴的。正因为没有需要什么坦白的事，所以也就没有被打碎骨头或把指甲扯下来。除了背后被他们用鞭子打得连皮肤的影子都不复存在罢了。

现在，背部那如同被用炙热铁块灼烧般的痛苦也消失了，没有任何感觉，冰冷的雨打在身后也感受不到丝毫寒意。虽然我知道自己已经离死不远了，不过这种感觉依然让我觉得十分奇妙。

“真是个不走运的一辈子啊……”

笑得停不下来。最好的日子这种东西对我来说从来不存在过，不管是晴天还是雨天都是最糟糕的，从懂事的时候开始，不，应该说从被生下来的那一瞬间开始就已经是最糟糕的了。

最久远的记忆是母亲的怒骂声，之后的回忆里也只记得我被母亲打。母亲有没有好好给我饭吃也很值得怀疑，因为在我学会清晰地说话之前就已经学会了偷食物了。如果她有给我饭吃的话，我就没有必要去偷了吧。

我的母亲并不是过分的女人。像那些有着热腾腾的食物与暖和的床铺的孩子都是非常幸运的，但是如果不是出生在贵族的家庭的话就别想去奢望这些东西。因为某些意外而被生下来，被当做是碍事者一样地抚养长大，成长为不正经的成年人，然后什么也不考虑地就怀孕生子。大部分的女人都是这样的吧，我的母亲也仅仅是把自己曾经体验过的抚养经验用在了我的教育上罢了。

坎坷而扭曲地成长起来，到了可以侍奉男人的年龄之后，母亲就像理所当然的一样把我给卖了。现在想想，那价格真是少得可怜。买走我的自然就是风俗店，很多与母亲很相似的女人们接待男人们的地方。

在那里不仅仅有年纪大的女人，也有和我差不多一个年纪的少女们，其中有一个人和我关系很好。她把我称为“薄红”，我也因此才知道自己眼睛是什么样的颜色。我这样回答她的时候，她像是有些难以置信地说：“你难道没有照过镜子吗？”没错，因为我对自己的长相没有任何兴趣。

我将她称为“紫绀”，虽然我对自己的脸没什么兴趣，不过在我看来她的眼睛颜色非常美丽。薄红和紫绀，这是只属于我们两人的对彼此的称呼。

在某一天，紫绀说“我们带上店里的钱逃走吧”。我觉得两个人的话不管什么事都能够做好，于是我点了头。至于逃往哪里，逃跑之后要干什么，这些我都没有去想。

整个计划很成功，我们带着尽量多的钱逃出城镇，从桥的一端逃往河的对岸，在那里有一个男人牵着马在等着，我对那个男人的脸有印象，他是紫绀的常客。原来如此，紫绀之前说的“只要逃往河的另一边的话，之后就没问题了”这句话原来是这个意思。

原本我以为他们会带着我一起走，结果发现这是何等荒唐的误会，两人从一开始就打算杀了我。因为紫绀一个人可以带走的钱很有限，于是就叫上我来帮忙，仅仅只是这样而已。

“你可别怪我哦，薄红。”

这么说着，紫绀露出了笑容，这是和平时一样的微笑。

啊，是这样啊。

到这时我才意识到，原来在紫绀这笑容的背后是打着要杀我的算盘。

在那个时候，如果追兵没有过来的话我就真的命绝当场了，两人看到追兵后就慌慌张张地逃了，而我就被抓了起来。

我并不恨紫绀，而是对自己本身的愚蠢感到火大：为什么会去相信别人的话？错的是被骗的我，在当时如果动手的话，说不定死在河的另一边的就是紫绀和那个男人，而成功逃走的人就是我。我想着：下一次必须要干得更完美。

这个机会的降临是在几个月之后，我带着钱很成功地逃走了，大概比紫绀干得还要出色，因为为了防止追兵过来，我把女人们都杀了，包括人口贩子和干杂务在内。这并不算难，看准大家熟睡的时机，一个个地杀死就行了。

最先杀的是那些买卖人口的女人，紧接着杀的是为了维持店里秩序而雇佣的男人们，多亏了那些倒进酒桶里的毒，男人们已经是处于动弹不得的半死状态了。所以哪怕是没什么力气的我，也能很轻松让那些男人们断气。

收拾完男人们之后剩下的就很简单了，女人对于血的味道很迟钝，哪怕是旁边床位女人流下来的血弄得满地都是，她们也没有醒来的迹象，于是所有人就这么没有发出一声悲鸣的情况下安静地死去了。

我带上尽量可以带的钱，在天亮之前离开了城镇。当然，追兵没有追过来，但是，比追兵还要棘手的家伙出现了——强盗。他们很轻易地就把我抓了起来，大笑着把我带着的钱给卷走，虽然很庆幸地捡回了一命，但是还是让我陷入“这次又没干好”的后悔里。

在被他们卖掉并再次成为风俗女之前好不容易找到机会逃了出来，这次没有找到机会把钱带出来，不，我想着，还是别冒冒失失地把钱带在身上比较好，只要带在身上就好被抢走。这样的话，与其偷钱去买日常必需品，还不如直接去偷这些必需品，这样岂不是更加方便。而且我身上什么也不带的话，谁也不会来打劫。

但是如果说硬要被抢夺的话还是有一个东西是比较危险的，那就是我自己。就像母亲把我卖给风俗店那样，就像强盗头领要把我卖了那样，只要我是女人，就一直会成为被掠夺的对象。只有这点是我无法解决的，既不能将这放着不管也不能将这抛弃。

像紫绀那样找一个男人来保护自己的选项也不是没有，但是，别人会说谎，会背叛。那么这样的话不被保护也没关系，我自己保护我自己就行了。

……不。

仅仅只有一次，有一个人，有一个曾经和我一起生活的男人。那是在一座很远很远的陌生城镇里，与这个曾经在肮脏的风俗店接待过的客人再会了。男人记得我的脸，我当时就在想：必须快点杀了他。因为他不是那种不会不知道为什么在人口贩子和风俗女都被杀了之后我还活着的愚蠢男人。

明明要尽快杀了他的，但是我没有下手，我和男人在这座陌生城镇的角落里开始一起生活。他虽然不是愚蠢的男人，但是也同时不是什么正经人。男人是很会开锁的小偷，于是两人就靠着偷窃来过着这可笑的日子。当时想着，这样的生活似乎也不错嘛，于是我就丢弃了对男人的杀意。

这生活并没有持续很长时间，我生病了。悄悄的，但是确确实实地侵蚀着身体的，无从救治的死之病，而且这会传染给其他人。

恐惧这死之病的男人选择抛弃了我，我不是不理解他的心情，所以我就任由男人离开。但是，事情还没有完，男人打算把我卖给官府，因为据说官府在悬赏袭击了那个风俗场所的“贼”。

真是愚蠢的男人，就算已经确定我患病了，现在也只是很轻的症状而已。例如起床时会比较难受，在黄昏时会容易受寒，偶尔会一直咳嗽……仅仅只是这种程度的话对杀人是无法造成任何影响的。

男人以为我已经熟睡了就计划着把我绑起来，他的掉以轻心让我的反击变得非常容易。因为患病的缘故，我平时都睡得不深，而且更重要的是我对杀气有着过分的敏感。在开始思考之前，男人的头已经被我切了下来，男人脸上一副不知道到底发生了什么事的表情，就这么死了。

在那个时候我才注意到我从来没有把心放在那个男人身上过，在这些日子里与男人同吃同住同床共枕，我有想过丢掉杀意，但其实并没有，我一直将刀藏在身边。

就这样，我又变成了一个人，盗取了足够的食物和衣服之后，就开始了这没有目的地的旅行。我身上的病和传闻的描述一样，这病的侵蚀速度很慢，所以不管是旅行还是抢劫或杀人都是没有任何妨碍的。在盗取了东西之后我就当场把持有者给杀了，不管是女人还是老人。

“食物和钱都给你，所以请饶我一命，别杀我……”

好几次听到这样祈求饶命的话，很不可思议，被杀的时候不管是谁都是同一种表情。当时在紫绀眼里的我也是这样的吗？不对，我压根就没有向她祈求饶命。

“如果我饶了你的话我会怎样？你一定会恨我，总有一天会来杀我。”

“不会的，我不会的……”

“怎么可能不会，我可是在你眼前杀了你的母亲。”

而且那个母亲和像我的母亲那样的女人不一样，一定是所谓的好妈妈吧，她刚才甚至挺身出来保护女儿们。

“放心，我不会说什么‘别怪我’之类的话。”

然后我将两个颤颤发抖抱在一起的姐妹给杀了，在被我夺走生命的瞬间她们一定是憎恨着我，不过这样一来就不会有人将来在我面前举起这所谓的复仇之刃了。

在这些人里也有没有向我祈求饶命的人，那是比我年幼几岁的少女，当时她的眼中满是愤怒，然后她对我怒吼起来。

“为什么！为什么你要做这种事！”

“大概……是因为肚子饿吧。”

“开什么玩笑！”

“不是在开玩笑，我现在肚子饿得要死，但是我没钱买食物。”

“即使这样，你也没必要干到这种地步啊！”

她的眼前是父亲和哥哥的尸体，稍微远一点还有一个似乎是厨师的女人尸体。我都会最先把麻烦的家伙先干掉，结果就是最后剩下来的都是孩子和老人。

“你直接偷了钱就走不就行了吗！”

“啊，哦，对哦，以前是为了不想让憎恨自己的人增加才这么干的，现在想想似乎不是这个问题，为什么我没像你说的这么做呢？”

怀着疑问，我砍掉了少女的头，停止了呼吸的她睁大了眼睛，双眼里依然残留着愤怒的火焰。

“为什么？我也想问啊。”

背后依然能感受到死去的少女的视线，我就这样拿起了桌子上的面包。说肚子饿得要死不是骗人的，所以我才潜进了这个家，这个家看起来很有钱，而且当时他们正好在吃饭。当时想着既

然有吃的话那么一定能够马上满足我的胃吧，仅仅只是这样的理由。

但是。

“到底是为什么啊？”

直接用手抓着盘子里的东西吃起来，一边吃一边喝着水，这家的厨师手艺很不错。

“为什么我要杀人啊？一路上就是杀这么过来的，结果我自己也不清楚。”

我对倒在地板上的少女的头说，自己杀过的人的数量我记不清，也没打算去记，因为已经杀到数不清的地步了。明明已经夺走了这么多人的性命，却连这么单纯的问题也回答不了。

为什么杀了呢？为什么？

“说不定，就是为了知道这‘为什么’我才会杀人。”

少女的双眼瞪着我，看起来对这个答案并不满意。

在这之后我继续过着一样的日子，也不知道从什么时候开始没有再去找杀人的理由或答案，和往常一样抢劫、杀人，就和呼吸一样自然。

不过在我杀人的数量大概超过了三位数的时候，我的存在就开始广为人知了。因为入侵过的家里的人都被杀了，也没留下过什么痕迹所以搜查很难进行。不过我本身也没打算躲，于是就不知道被谁目击到了。

不管是对老人还是小孩都不会手下留情年轻女人杀人犯，而且是独身一人，一旦了解到这些之后搜查起来就很简单了。在各个地方开始张贴我的悬赏通缉令，旅行的商人们将传言流传开来，不管是哪个城镇，不管是哪个国家，人们都在搜索“有着薄红色眼睛的魔女”，因为一旦抓到的话就可以拿到可以玩上一辈子的赏金，哪怕只是提供情报也可以拿到一笔可观的奖金。

然后我就被抓住了。在病重得没法动的时候中了陷阱，在那个时候病情太重，别说逃跑了，想要进行反抗都做不到。士兵们一边夸张地发出兴奋的大喊一边把我的手脚绑了起来。

原本以为我就这么病死在监狱里，结果出乎了我的意料，我被打到了刑场进行鞭刑，行刑者给我的刑罚是让我接受与我杀人数相同的鞭打。我意外地撑住了，背后的皮变得松松垮垮，肉都被打得开裂，却依然没死。

其实如果他们所谓的“杀人数”是正确的话我估计早就被行刑者打死了吧，只不过他们掌握到的我的杀人数远远比实际数目要少，结果就这样在我被痛死之前行刑就结束了。

他们当然不会就这么放了我，我被绑上铁链放置在广场上，与那五个谋反者一起。在我旁边和我被绑在一起的就是这个年轻少女。旁边的人都发出痛苦呻吟的时候只有她用毅然的口吻不断重复着“我们没有做错”。

她的声音最终也渐渐弱了下去，在被带到广场的时候她比任何人都虚弱，仅仅是依靠着一口气来撑住性命。

对方失去视力对我也有好处，我可以毫无顾忌地打量旁边的这个少女。正义感强烈，个性认真，与平凡的我正好相反的少女，她会和我在这种地方为邻一直让我觉得很不可思议。

后来她询问我的名字时我不小心开始了咳嗽，这是这个病特有的令人不快的咳嗽声，也因此让她注意到旁边的人并不是她的同伴。

“你是谁？叫什么名字？”

没有名字，我这么回答道。我什么也没有，没有钱也没有所谓的家，家人也好朋友也好恋人也好，什么也，没有。有的只是这一条命而已，不过这个也差不多要消失不见了，减掉这个之后我就真的归零（ZERO）了，真没趣。

对，这真是没趣的一生，没有活着的意义，空荡荡的日子，现在回想起来的话还真是可笑，让我笑得停不下的可笑。

别哭，身边响起她的声音。

“我这是在……笑啊……”

因为呼吸不顺畅所以听起来很像是在抽泣吧，在下一秒就这么断气也不奇怪。

“真的？”

“嗯。”

她像是放下心来了一半，不知从什么时候开始雨开始变小了，下一秒她的身体突然抽搐了一下，然后就静止不动了。

“喂……”

没有回答。

“我是最后一个吗……”

最后一个还活着的人将会与其他五个人的尸体一起活活烧死。当听到这个宣告时就有一个当场咬舌自尽了，在被带到广场的时又死了一人，在下雨之前又死了一人，在这场伴随着尘土与砂子的雨幕里又再死了一人，最后剩下我和少女两人。

在这种大雨之下进行火刑是行不通了，我大概会和五人的尸体一起进行活埋吧。被活埋的不是她，这算是十分庆幸的了，让在最后的最后都在关心别人的少女承受最为痛苦的死法，这是不对的。

不对的？什么不对？谁不对？

“我们没有做错。”

少女的声音突然在耳边响起。对，她并没有错，如果真的要说谁对谁错的话，那么应该是世界的错。有把人不当人看的领主，有像我这样毫无想法地进行杀人的杀人犯，把为了弱者而站出来的人们当做虫子一样掐死的，这个世界。

这样的世界，很奇怪不是吗，一点都不讲理不是吗！

愤怒出现得很唐突，不，不能说是唐突，我一直在愤怒着，在我自己所没有的察觉的角落里，一直一直愤怒着。从我已经回想不起来的很久以前开始，就一直憎恨着、诅咒着这个世界。

可以感觉到叫喊的冲动在让喉咙颤抖着。滴答，温暖的东西从口中流了出来，我所吐出来的不是最后的绝叫而是血。这个混账的世界想杀了我，不可原谅，怎么可能原谅，你自己去死吧！你们全都去死才对！去死去死去死去死去死去死……！

当回过神来的时候，眼前盛开着一朵花，在我和少女的尸体之间，盛开着一朵薄红色的花。

什么时候开的花？原本在这里有花吗？

花被雨水拍打而摇曳着，明明是没见过的花，却有种似曾相识的感觉，也许是因为和我的眼睛颜色相似才会这么觉得吧。还是说，这是盛开在天国的花朵，难不成，我已经死了吗？

不对，我死了之后不可能去天国，这一定是我临死看到的幻觉。

哪怕是幻觉也好，再靠近些让我看看吧，再靠近些让我碰碰吧。从来没有人送过花给我，也从来没有想要过花，但是不知道为什么我很喜欢这朵花。

视线像是被锁死了一般没法从花上移开，眼皮连垂下来都做不到，我就这么一直注视着花，这是何等美丽的花……在这个不走运的人生的最后能够注视着这样的花死去，感觉也不坏。

整个视界里都是盛开着的花，我静静地露出了微笑。

我最喜欢的东西

这个世界上有我想要的东西和非常想要的东西。

这是在模仿 Two 姐姐的话。

“在这个世界上有我喜欢的东西和非常喜欢的东西哦。”

不知道是在什么时候，Two 姐姐说过这么一句话。

那么对我而言这个世界有什么有意思的呢?我不像 Two 姐姐那么温柔，所以对我来说喜欢整个世界是不可能的。

讨厌的东西的话有很多，像是不好吃的食物，不漂亮的衣服或者尽是说些无聊事的人。

不过就算是讨厌，也不代表我不想要哦。

不好吃的食物说不定只是弄错了制作程序罢了，Two 姐姐还用大沙虫的胃袋来煮，最后做成了非常非常好喝的汤。事先要用盐来腌、放在太阳底下晒干、熬煮几天……总而言之非常非常费工夫就是了。

不漂亮的衣服也只要挂上大量的装饰品的话说不定也会变得意外地合适，尽说些无聊事的人说不定也能够当做仆人来使用。总之先把那些变成自己的东西，然后再慢慢地进行各种尝试，不这样的话就不会理解他们有什么用不是吗?

所以在这个世界里说不定就没有我不想要的东西，如果硬要区分开了的话，那也就是“稍微有些想要”和“非常想要”的区别罢了。

非常想要的东西当然就是漂亮的首饰、衣服、鞋子，首饰比起银的我更喜欢金的，还有很多闪闪发亮的宝石们。镶嵌着核桃般大小的蓝宝石的海蓝宝石首饰和镶嵌着诸多小钻石的胸针，或者用黄金包着的翡翠项链之类的。

衣服我喜欢有蕾丝边的，用蕾丝制作成的长袍，光是让我看到羽织就能让我兴奋到晕倒！当然，蕾丝边的披巾和手帕也是我最喜欢的。

据 Four 姐姐说蕾丝的编制非常费工夫和时间，仅仅是给一件衣服弄的蕾丝花边就能让那件衣服的价格飙升到非常恐怖的地步。

“光是这件衣服一件的价格，就能够让贫困的家庭很多天可以吃饱饭哦? 即使这样你还是想要穿这件衣服吗? ”

Four 姐姐所说的都是正确的事，于是我就这么回答：

“嗯,就听姐姐的话吧,这件衣服我不要了。”

而且，那件蕾丝花边的裙子我已经穿腻了。

现在我更加中意有大量蝴蝶结的裙子，用轻薄而纤细的丝绸编制而成的蝴蝶状装饰，现在在裙子的袖子上和身体部分都装上了！很可爱对吧? 用和蝴蝶结同一种颜色的带子把我的腰绑紧一些，就能突出我这发育得很出色的胸部，十分迷人对吧?

这件蝴蝶结的裙子一定也是十分高价的吧，能够让贫困的家庭吃多少天的饱饭呢?

但是不让我穿这些衣服和贫困的人们能不能吃饱这些问题都没有联系啊，在我的换衣间里的衣服们都不是花钱买的，这些都是打倒了以前所有者之后我所占有的。

从人民那里榨取金钱肆意挥霍的不是我，而是以前的领主嘛。

先不管这些，今天穿什么好呢? 带蝴蝶结的裙子? 这边锦缎质地的裙子也不错呢，金线与银线相互交织着的布制，很适合我的头发。还是说穿这边这件袖口与衣领都是黑色貂皮裙子呢? 还是说……

“嗯? Five……你已经醒了吗? ”

身后响起了声音，那是我的使徒，非常非常可爱的仆人。这个孩子也是我非常中意的东西，不过为什么他的声音听起来有很浓的睡意

“迪托似乎还很困呢。”

小孩子必须要有充足的睡眠，更何况迪托还经常会熬夜。

“因为 Five 在悉悉索索地翻东西嘛，我就醒了。”

“哎呀，对不起。”

“没事。”

他张大嘴巴打着哈欠，伸着懒腰，这样子十分可爱。我非常非常疼爱这个孩子，因为他的脸像精致的玩偶一样漂亮。

啊，不是像 Three 姐姐做的军队人偶的那种哦，而是普通的，非常可爱的像女孩子一样的人偶。

不，迪托比人偶还要可爱，皮肤如雪一般洁白而柔嫩，两只眼睛就如同星星般闪闪发亮，有些卷的头发如同绒毛一般柔软，不管摸多久都不会腻。对我来说，迪托是最中意的……玩具。

“又在选裙子? 从这么大清早开始一直在选? Five 还真是闲呢。”

我也非常喜欢这有些毒舌的说话方式，从这么可爱的孩子嘴里说出这种有些男孩子气的话很有意外性，这也算是乐趣之一。在男女关系里意外性也是十分重要的哦，在床上和在外面必须是两种不同的样子。

这个先暂时放在一边。

“一天的时间实在是太短了，所以我必须尽量起早点来选衣服嘛。”

“像你这样每天连续换三四次的话时间够用才怪，从早到晚一直穿同一件不就行了嘛。”

“才不要呢！明明有这么多的裙子却每天只穿一件！”

如果是像没有其他东西穿或者在旅行这类不得已的情况下还好，但是除此之外的日常生活里让我在一整天里都维持同一种打扮，这简直是我无法想象的！

“呐，迪托，你觉得我穿哪件裙子好呢? ”

有很多蝴蝶结的裙子、金线与银线织成的裙子、用貂皮来做成领口的裙子，迪托看着一字排开的这些裙子，也只是哈欠连连。

“Five 你喜欢哪件就穿哪件吧。”

语气还真是敷衍呢，脸上也是一副无趣的表情，可惜了这么一张可爱的脸。他到底是为什么这么不上心呢? 啊，我知道了！

“难不成你是讨厌在脱我身上的裙子时费工夫? ”

“不，不是的……”

“这是在拐弯抹角地说‘什么也不穿才比较轻松’对吧? ”

“我不是这个意思……”

“直接就这么穿着衣服上的话我也是不会在意的哦? ”

“都说了不是！”

“是说我在上面比较好呢，还是说就这么站着从背后来呢? ”

“所——以——说——啊——！”

“这是在客气呢? 还是在反过来引诱我呢? ”

说不定是在客气，因为迪托是使徒嘛。使徒是歌姬的奴隶，他们无法反抗歌姬的话语，同时还有侍奉歌姬的责任，不管是在早上，还是在晚上。

“呐，不用跟我客气的。”

“裙子！现在是在讨论选哪件裙子对吧！”

哎呀呀，迪托的脸完全红了，这是在害羞吗，真可爱，真想就这样紧紧地抱住他然后就这么直接推倒。

“那件！正中间的那件！闪闪发亮的！”

“迪托，比起裙子的事，我们还不如……”

“啊——那么其他的！看，那件全是刺绣的裙子！蓝色花纹的！那件你还没用穿过对吧！”

蓝色花纹的有点奇怪的刺绣，对了对了，这么一说我才想起来，那件裙子我还真的没有穿过呢。

“Five 你呆在这里！我去把裙子拿出来！”

迪托从我的手臂间逃出来的样子就像是一只小猫一样，明明没必要这么慌慌张张地从床上跳下来的，我又不是那些仅仅是把裙子拿过来晚了之后就会生气的主人。

似乎听到了从服装房间里传来的叹息声，这一定是错觉。就像对我来说迪托是完美无缺的使徒一样，对迪托来说，我也是完美无缺的歌姬嘛。

迪托恭恭敬敬地将裙子拿过来，我将它撑起来，站在镜子前。有光泽的布料加上细致的刺绣，能够突出身体曲线的异国风服装。

嗯，这件很棒。衣服的袖子部分完全切掉，而且在走路的时候可以看到裸露出来的脚步，真是件大胆的裙子。不过我想 Four 姐姐应该不会喜欢吧，她肯定会训斥说别穿这种没品位的衣服。

“这件裙子很棒呢，但是其他的裙子也很棒，真是让人头疼。”

蝴蝶结的裙子、锦绣织成的裙子和用貂皮来做成领口的裙子，这三件也很难让人割舍，再加上这件蓝色刺绣花纹的裙子，就更加难以选择了。该怎么办才好呢?

“真想有 3、4 个身体呢，这样的话就可以全部都穿起来了！”

“3、4 个身体?！你是认真的吗？”

“那是当然啦。”

“……真是个恶梦。”

迪托也真是的，一脸世界要毁灭的表情，到底是做了什么样的想象啊?

“我认为这是个好想法，下次去问问 One 姐姐，有没有能够让身体变成三个的魔法。”

One 姐姐一直在教会的地下书库看些难懂的书，所以说不定她知道这样的魔法。

“有 3 个身体的话，就不会为穿哪条裙子而犹豫，还能吃三倍数量的美食。”

“我觉得你现在吃的分量已经是一般人的三倍了。”

“才没有呢。”

的确，我是吃的很多，因为我不喜欢空腹感，空腹感有种寂寞的感觉，我很讨厌，所以在肚子饿之前一定会马上去吃些东西。但是就算是这样，食量也不会有三倍吧。转过头看到迪托的脸上那恶作剧的笑容，哎呀呀，这种恶作剧的表情也非常可爱呢。

“明明当厨师问晚餐吃鱼还是吃肉的时候，肯定会回答两个都吃。”

“迪托，这不是三倍而是两倍才对吧？”

既然问吃哪边的话也就是说两边的材料都准备好了的吧，否则的话就不会这么问了，那么，选择全部都吃不是很自然的吗?

“但是啊，如同他们问是要吃烤肉、水煮肉还是粉蒸肉的话，你一定会回答全部吧？”

“嗯，如果他们这么问的话我就这么回答。”

“那么如果他们问是要吃烤鱼、蒸鱼、炸鱼还是水煮鱼的话，你会怎么回答呢？”

“应该是全部吧? 哎呀呀，一直在讨论吃的弄得我都肚子饿了，早饭还没好吗？”

“Five 的食欲远远不止常人的三倍了吧……”

但是我会吃这么多并不是我的食欲的错哦，最根本的原因是这个世界里存在着好吃的东西，因为哪怕是我，在一开始也不会把那些本体不明的东西放到嘴巴里。不过如果知道在哪个地方有好吃的东西的话，哪怕是在世界的尽头我也要去把它找出来。我最喜欢出去旅行寻找美食了，这比打倒恶人、讨伐魔物什么的更加让人兴奋不已。

“春天真遥远呢，真想快点到春天，然后再次开始寻找美食之旅。”

“你确定那不是寻找诡异食物之旅吗？”

“哎呀，只要 Two 姐姐一出手，不管是怎样的诡异食物都能摇身一变成为特制的美食哦。”

“居然不否定诡异食物这点吗？”

“因为你说的是事实嘛，不过也只有 Two 姐姐能把哥布林的大脑做成美味的乡村风味肉酱，还有麻痹蜥蜴的肉冻啊，油浸六眼鲇鱼啊，都是一般的餐馆吃不到的美味。”

“嘛，这些也算是奇珍美味了。”

“对吧对吧？”

“像这种赌命来尝试的料理不是一般的餐厅就敢尝试的，我就免了吧。”

哎呀呀迪托真是的，居然摆出这么不逊的表情，还有着耸肩的动作，实在是太有魅力了，真是个坏孩子，居然挑起我的兴致。

“那个……Five？”

迷茫的表情我也很喜欢，困扰的表情我也很喜欢，让我不由得想让他变得更加迷茫、更加困扰。

“你不会在想些什么不安分的事吧？”

“我才没有在想不安分的事呢。”

他用战战兢兢的的目光仰视着我，简直就像一只害怕得发抖的小兔子一样。话说回来小兔子的肉也很美味呢，用几个小时来熬煮之后再用甜果酱涂抹上去之后简直让人口水直流。

“早、早饭呢? 你、你刚刚不是说肚子饿了吗？”

“嗯，现在就开始吃。”

“Five，等等别……”

“才不要呢，等不了了，你知道的吧？”

虽然迪托看起来还想说什么的样子，不过他的意见全部驳回，我的耳朵现在完全不想听见任何东西。啊啊，真诱人，我可爱的使徒，非常非常可爱的小兔子，今天要从哪里开始吃你呢?

“为什么从大清早开始就这样啊？”

“嗯……我想一定是迪托摆着一张没睡醒的表情的错。”

“你嘴里说的和现在做的完全不一致啊。”

“你不是很喜欢在我的大胸部上睡觉嘛。”

至今为止都做了各种各样的尝试，我可不允许他露出不满的表情哦，我啊，为了取悦自己和取悦他人可是耗费了十分多的工夫呢。

不满足——在说出不满意的话语之前先去做自己能做的事，看书调查，采取他人的意见，当然，更换各种各样的对象也是一种方法。如果自己本身不是原因的话，难不成是两人之间的相性问题吗?

庆幸的是，我没有限制对方的行动自由，不管是男人也好，女人也好，我的选择范围很广，也有过同时应对好几人的，还做过这样那样的事。

从根本上来说，所谓的相性其实是非常难理解的东西呢，我也很难遇到相性好的对象，但是我并没有放弃，肯定还有更好的东西在后面等着。对，等我学到更多更好的东西的话，就把这些都教给迪托好了，因为迪托是我的使徒嘛。

“啊，哎呀，我又……”

不行啊我，居然就这么分神了，对不起呢迪托，哎呀，也用不着叹气吧，我一点都不在意的哦。

“我非常非常可爱的迪托，请别露出这样的表情。”

只要重来就行了，不管是来几次，呐，对吧?

“如果说 Five 的物欲与食欲是常人的三倍的话，那么性欲就是常人的三十倍吧？”

“哎呀，真是谢谢夸奖。”

“……我不是在夸奖你。”

“真是好孩子，让我给你一些奖励吧，你想要哪里呢？”

“这不是奖励而是惩罚吧。”

“哎呀? 迪托你喜欢这一类的吗？”

我还真不知道呢，人的兴趣还真是多种多样呢，不过这样的话至今为止我岂不是一直让迪托十分扫兴吗? 早一点告诉我就好了嘛，我啊虽然在努力和下工夫的方面不懈余力，但是尽量少走弯路不是可以省很多时间吗?

在这个世界上几乎没有我不想要的东西，所以对我来说时间永远都不够用，想要穿更多的漂亮衣服，想要吃更多的美食，想到这些就觉得连睡觉的时间都是多么奢侈。

“为什么 Five 你会如此地强欲呢？”

“强欲? 我？”

我想这和强欲应该有些不一样，我之所以想要那些东西，应该是为了实际感受到自己的力量。因为在得到某样东西的瞬间就有种即刻达到

顶峰的幸福感，还有伴随而来的优越感与万能感，一起在体内肆虐着几乎要冲出来。

这时候才能感受到，原来我是有着能够将想要的东西得到手的力量的实感。

如果我没有这个力量的话，也许就不会想要这些东西了吧，明明很想要却无法得到手，这种无用功是十分寂寞的……不管怎么祈求怎样渴望都无法得到手的东西,渴求这样的东西是没有的。

但是……

对我来说，世界上有这样的东西吗？虽然无法想象，不管至少有一个吧？

把手放在胸口，慢慢思考着，不知道为什么就是有这种感觉，自己所没有察觉到的，细小的东西,究竟为什么想要也不清楚的,微小的东西。

到底，是什么呢？

那不是食物，也不是宝石和裙子，因为这些都已经得到手了。

那么，是人吗？仆人和侍女要多少有多少，也有可以为了我牺牲性命的士兵。男人？这也是要多少有多少，能够拒绝我的男人在这个世界上怎么找都是不复存在的，没错，只要不是亲生父亲。父亲？爸爸……？

“Five，怎么了？”

“啊……”

消失不见了，明明想起了一些东西。

“还真少见呢，Five 居然会在床上发呆。”

“真失礼，我也是会想些东西的嘛。”

“生气了？”

“没有”

把刚才的这些东西完全抛开会比较好吧，虽然刚刚只有一瞬间，浮现在脑海里之后马上就消失了的……影子。不可能会想起来的，因为爸爸在我出生不久之后就去世了，所以就算硬是让我去回想父亲也只是在浪费时间罢了。

所以就别去想吧，无法拿到手的东西就么让它去了吧。我现在只想考虑自己喜欢的东西，例如蓝宝石胸针，用黄金镶边的翡翠项链，全是蝴蝶结的裙子和刺绣的裙子，附带着披肩的蕾丝长袍。

“那么，我们继续吧。”

以及，我可爱的仆人。

“哎哎？！还要继续？！”

“说笑的。”

肚子饿了，现在就去吃饭吧，放着半熟鸡蛋的烤至金黄色的面包，熏制的鱼，腌过的蔬菜，浸入蜂蜜里的风干蔬果。对了对了，在那之前先去选今天穿的衣服吧，这么说来房间里有一件是袖子上垂着布的裙子呢，还有全红色毛织长裙。

啊啊，这是何等幸福！嗯，我很幸福，有着想要的东西和非常想要的东西……只要别去想这两者以外的东西的话。

对吧？我没有错吧？

这个丑恶的世界

听到了海浪的声音，然后是让人窒息的海风臭味。无论是到海之国的哪里，这些都会跟着一起来，除了在睡觉的时候之外。

又是一天的早上啊，我这么发呆地想着，要是早上不到来就好了，早上不来的话，烦人的一天就不会开始，更加烦人的晚上就不会到来。

啊啊，但是，要是早上不来的话，就一直是晚上，我也很讨厌这样，夜晚很让人讨厌，因为夜晚……

脑子里浮现出连想都不愿想起那个，身体就不由得发抖。不好，当我这么想到的时候，已经太迟了。

“迪托？”

连想都不愿想起的那个的声音传了过来，明明还想继续装睡下去的。明明迟钝的要命，在这种时候就反应很快啊，这个……豚女。

“嗯？Five……你已经醒了吗？”

像是刚睡醒般地睁开了朦胧的眼睛，而我其实早就醒了很久。

“迪特似乎还很困呢。”

啊——可以的话我也想继续睡啊，光是想起每天晚上这家伙用那大的要死的肉团子压在我身上时，就有种想要一睡不醒的冲动。

“因为 Five 在悉悉索索地翻东西嘛，我就醒了。”

我可没办法在这种睡着时不知道会被人干什么的情况下继续睡懒觉，这么说来的话不管睡着了还是没睡着，“会被人干什么”这点是完全没变的呢。

“哎呀，对不起。”

“没事。”

反正这家伙完全不觉得自己哪里有错对吧？你这家伙一直都是光会用嘴巴来说。把对自己有好处的事迹罗列出来，然后只要最光辉的那一段，用自己的方式在上面进行各种夸张修饰。

“又在选裙子？从这么大清早开始一直在选？Five 还真是闲呢。”

“一天的时间实在是太短了，所以我必须尽量起早点来选衣服嘛。”

“像你这样每天连续换三四次的话时间够用才怪，从早到晚一直穿同一件不就行了嘛。”

不管穿什么样的东西，衣服下面的人也是不会变的吧？反正内在是一个全是脂肪的肉块，就算用再多的蝴蝶结或蕾丝来装饰，猪也依然是猪，对吧“

“才不要呢！明明有这么多的裙子却每天只穿一件！”

明明有这么多的裙子，却没有一件是合适的，这还真是悲剧，不不，应该说是喜剧？

“呐，迪特，你觉得我穿哪件裙子好呢？”

“Five 你喜欢哪件就穿哪件吧。”

反正都不合适，分层次的衣服反而让那些肉更加突出，这点你明不明白？还有这些厚重的布，让她看起来又肥了三分。

而且说到底，你最喜欢的蕾丝服装和你是最不合适的，不，与其说是不合适，倒不如说是看起来就像是肉块被钢丝网缠在一起一样，真的是没品位，倒不如说是，滑稽。

“难不成你是讨厌在脱我身上的裙子时费工夫？”

不是！是因为你太恶心！别碰我！

……虽然想这么说，但是我也知道我的歌姬不喜欢这样的话，不管怎么说，只要我是使徒，就必须尊重身为主人的歌姬的意志。

“不，不是的……”

你喜欢这样的吧，脸上浮现着不安的表情，说话的时候稍微有些口吃的家伙。

“这是在拐弯抹角地说‘什么也不穿才比较轻松’对吧？”

“我不是这个意思……”

才没有说！不可能会说吧！

“直接就这么穿着衣服上的话我也是不会在意的哦？”

“都说了不是！”

比起穿衣服脱衣服，我更想说的是我不想上这种豚女啊！

“是说我在上面比较好呢，还是说就这么站着从背后来呢？”

“所——以——说——啊——！”

我都说了我不想做！和上面下面没有任何关系！

“呐，不用跟我客气的。”

才没有跟你客气！我是打从心底在拒绝！

……话虽如此，这些话哪怕把我的嘴巴撕开我也没法说，因为我是侍奉歌姬的使徒。

“裙子！现在是在讨论选哪件裙子对吧！”

满脸通红，看起来像是心里在小鹿乱撞，手忙脚乱地指着裙子，顺便让声音提高一些。

居然会喜欢这样的类型，这个老太婆真是没药可救了。

“那件！正中间的那件！闪闪发亮的！”

“迪特，比起裙子的事，我们还不如……”

“啊——那么其他的！看，那件全是刺绣的裙子！蓝色花纹的！那件你还没用穿过对吧！”

缠在我身上的手出奇地有力，原本以为她会硬把我拉回来推倒，结果和预想的相反，我很轻松地就从床上逃了出来。

嘿，原来是这样啊？你喜欢像猫咪一样逃来逃去的少年啊？稍微让他抵抗一下然后放任他逃跑，自己在后面追，这样很有意思？

逃到服装房间之后我深深地叹了一口气。

其他的使徒还真能够忍受下来呢，还是说只有我的歌姬是特别让人郁闷、特别没品位而且特别强欲的呢？说不定其他的歌姬更加正常一点，所以其他的使徒要比我轻松很多？

至少，沙漠的那对笨蛋情侣看起来满脸幸福，平时就是一座会移动的花田，无论到哪里都在秀恩爱。

说到底使徒只是用来作为歌姬的性处理对象，不是用来谈恋爱。居然和歌姬当起了恋人，这是怎样的神经啊？光是看着就让我觉得害臊。

啊啊，原来是这样啊，那家伙是个笨蛋来着呢，那么没办法呢。

但是还真是可惜啊～明明脸还算过得去但是脑袋却十分不灵光。和“头脑很好但是脸很对不起人民群众”比起来，哪个更加不幸？不知道是谁说的，上天为你打开一扇窗之后为你关上一扇门，还真是说得不错呢。

对了对了，比起这些我至少要装出正在找裙子的样子，万一豚女过来巡视的话被她发现我偷懒可不是小事。

把手边的裙子故意用力扯出来，发出沙沙的声音，这是为了故意让旁边的房间能够听到，同时还要小心别弄坏衣服。又扯了一件，发出了一样的声音。

想着一直发出一样的声音会引起她的怀疑吧，这次想着干脆把裙子整个翻过来，装饰着亮晶晶饰品的华丽裙子，哈啊，真是麻烦，算了，结束，真是有够蠢的，没法再干下去了。

当我深深地叹了一口气时，看到了裙子的内侧，完全不闪闪发亮的质地和全是针线的内侧。对我来说这样子才更加美丽。

嗯，我喜欢整个翻过来，人类要是也能像这样整个翻过来就好了。手臂从嘴巴里伸出来，像这样啪的一下。还有粘膜或内脏什么的全部露出皮肤表面。如果在吃饭之后马上这样翻过来的话，吃下去的东西会不会全部都漏出来呢？真开心啊。

那个豚女如果也这样整个翻过来的话，我说不定会稍微喜欢她。把那张脸蛋换成红的白的粉色的肌肉，嗯，说不定很好，内脏直接挂在身子上的样子说不定非常地诱人，整个翻过来之后从喉咙里发出来的呻吟声会是什么样的呢？

糟糕，我有些控制不住了。

……说笑的，妄想就到这里为止吧，差不多要回去了，我很清楚找裙子这种事基本是不会花太多时间的。

拿起最近从东方商人手中买下来的裙子，我走出了服装房间。

对了对了，不能忘了装出样子来博取歌姬大人的欢心，双手托起裙子，举到头上，完全就是个下仆的模样，居然喜欢这样的举动，只能说是脑子有病。

但是意料之中，我的歌姬非常满足……为什么不快点停下来那个没品位的笑容。

“这件裙子很棒呢，但是其他的裙子也很棒，真是让人头疼。”

作为在旁边看着的人，我也很头疼，面对着一个穿着自己穿起来完全不合适的裙子站在镜子前的女人，眼睛不知道该往哪放。

“真想有 3、4 个身体呢，这样的话就可以全部都穿起来了！”

“3、4 个身体？！你是认真的吗？”

“那是当然啦。”

“……真是个恶梦。”

这个不是演技而是发自真心的话，有 3、4 个这样的女人？那么这个世界真是要完蛋了，如果真变成这样的话我真想当场掐死自己眼不见为净。

“我认为这是个好想法，下次去问问 One 姐姐，有没有能够让身体变成三个的魔法。”

也就是说要去见那家伙？真提不起兴致。我不太擅长对付那位感觉敏锐而且脑子转得快的姐姐大人，虽然已经见过了好几次了但是还是让人喜欢不起来。而且说到底让这个豚女来统治海之国的就是那家伙对吧？真是尽做些多余的事。

“有 3 个身体的话，就不会为穿哪条裙子而犹豫，还能吃三倍数量的美食。”

“我觉得你现在吃的分量已经是一般人的三倍了。”

“才没有呢。”

不不不，真的有，而且不止三倍，恐怕吃得有五、六倍了，每天都像是要让厨师累死一样拼命地吃。

“明明当厨师问晚餐吃鱼还是吃肉的时候，肯定会回答两个都吃。”

“迪特，这不是三倍而是两倍才对吧？”

“但是啊，如同他们问是要吃烤肉、水煮肉还是粉蒸肉的话，你一定会回答全部吧？”

“嗯，如果他们这么问的话我就这么回答。”

“那么如果他们问是要吃烤鱼、蒸鱼、炸鱼还是水煮鱼的话，你会怎么回答呢？”

“应该是全部吧？哎呀呀，一直在讨论吃的弄得我都肚子饿了，早饭还没好吗？”

“Five 的食欲远远不止常人的三倍了吧……”

对我来说，比起拜托那个头脑很好的姐姐教能把身体变成三个的魔法，还不如教能让食欲完全消失不见的魔法，真是烦心。

“春天真遥远呢，真想快点到春天，然后再次开始寻找美食之旅。”

话说回来，还真有这么回事呢，不过那个与其说是美食，还不如说是……

“你确定那不是寻找诡异食物之旅吗？”

“哎呀，只要 Two 姐姐一出手，不管是怎样的诡异食物都能摇身一变成为特制的美食哦。”

“居然不否定诡异食物这点吗？”

也不可能否定吧，洞穴巨人、食人鬼、哥布林还有大沙虫……那个与其说是寻找美食还不如说是在狩猎魔物更加恰当吧。

“因为你说的是事实嘛，不过也只有 Two 姐姐能把哥布林的大脑做成美味的乡村风味肉酱，还有麻痹蜥蜴的肉冻啊，油浸六眼鲇鱼啊，都是一般的餐馆吃不到的美味。”

那肯定是吃不到的啊，一般来说不会有人想要做这种毁三观的料理吧。虽然之前就觉得歌姬的大脑回路与性欲有些问题，现在看来味觉也是有问题的。

“嘛，这些也算是奇珍美味了。”

“对吧对吧？”

“像这种赌命来尝试的料理不是一般的餐厅就敢尝试的，我就免了吧。”

像这种喃喃自语般的说话方式，也是这位歌姬大人的意愿吧，说实话我是想当着她的面直接对她说“那些鬼东西做出来的东西能吃吗”，别把我当做像你这样可以随便吃毒蘑菇的粗线条。

突然的，我的思考被一下子打断了……又来啊。

“那个……Five？”

脸上露出迷茫的表情，抬头仰视着豚女。

“你不会在想些什么不安分的事吧？”

其实不用问也知道，你的脸上一副欲求不满的表情。

“我才没有在想不安分的事呢。”

估计也是，现在你的脑子里全部都是那档事吧。

“早、早饭呢？你、你刚刚不是说肚子饿了吗？”

“嗯，现在就开始吃。”

“Five，等等别……”

对演绎着这种无聊小剧场的自己感到十分的悲哀。

“才不要呢，等不了了，你知道的吧？”

好好，我知道我知道，所有的歌姬都是这样既下流又变态的家伙。想着这异常强烈的性欲是歌姬力量的代价就稍微有些同情她们……才怪呢！鬼才会同情她们！

对这种从早到晚一直发情的色情狂感到同情？不可能不可能！不管她们身上发生什么事我都不会同情的！

“为什么从大清早开始就这样啊？”

说出这句话之后我只想对自己吐槽，为什么在这时候说这种话啊，真想打自己的嘴巴。

“嗯……我想一定是迪特摆着一张没睡醒的表情的错。”

“你嘴里说的和现在做的完全不一致啊。”

“你不是很喜欢在我的大胸部上睡觉嘛。”

哈啊，干不下去了。

话说回来能不能别到处舔来舔去啊？身体黏糊糊的很恶心啊你知不知道？而且手法还这么差。

豚女唾液的味道，体液的味道……啊已经开始想吐了，吐出来绝对会比较舒服，不过这样做会让歌姬大人怒火爆发，所以不行。

还有，别发出这种像是在杀鸡一样的声音行不行啊！

最坏的情况就是身体到处黏糊糊，耳边回响着令人难受的噪音，腹部上有一个大的要命的肉团子在扭动着腰。我无法想象出比这还要让人无法忍受的拷问……

就不能和那个绝伦老头换一换吗，那家伙来当这个豚女的对手也完全不成问题，倒不如说那家伙只要有洞就没问题了。没有比那家伙更加适合当使徒的人了。

真想找找有没有能够把那个绝伦老头变成三、四人的魔法。啊，这个主意不错，下次去请教一下那个头脑很好的姐姐。

话说回来你还要骑多久啊，超重的，快点给我干完啊这个混账老太婆，真想把她杀了！

……虽然我知道这是做不到的。

曾经有过一次我真的想杀了她，在她身后高高地举起了剑准备斩下去。

“你在干什么啊，迪特，真是个不安分的孩子呢。”

在豚女开口说这句话的时候，剑就落在了我的脚边，仅仅是一句话就让我无法握剑。这一瞬间我切身体会到了，使徒无法违逆自己的歌姬。

光是想起那一天发生的事，我就很想去死，真的。

为什么我偏偏是这家伙的使徒呢？为什么这家伙偏偏是我的歌姬呢？

真想侍奉一下其他的歌姬，不，虽然不知道其他的歌姬是什么样的情况，不过一定比这家伙要正常。因为砂之国的那个笨蛋看起来很幸福，老头也过得十分开心，偏偏只有我这边憋屈，真不公平。

咦？我似乎忘了一个人？笨蛋和爷爷和……还有一个人来着，嗯……想不起来就算了。

话说回来还没有结束吗，数天花板的花纹已经数腻了，说实话我不想接下来继续去数墙壁的花纹……

“啊，哎呀，我又……”

又？反正和之前一样吧，无论干几个小时也不行的，因为你有性感缺乏症。明明是个色情狂却有性感缺乏症，只有这个是稍微可以同情一下的吧，啊啊真令人心痛。才怪呢，你以为我会这么想吗，蠢蛋。

“我非常非常可爱的迪特，请别露出这样的表情。”

这样的表情？是什么样的表情？反正一定是你喜欢的表情就是了。

“如果说 Five 的物欲与食欲是常人的三倍的话，那么性欲就是常人的三十倍吧？”

“哎呀，真是谢谢夸奖。”

“……我不是在夸奖你。”

“真是好孩子，让我给你一些奖励吧，你想要哪里呢？”

“这不是奖励而是惩罚吧。”

“哎呀？迪特你喜欢这一类的吗？”

说不上喜欢，因为无论是奖励还是惩罚都是一样的，对我来说两边都是拷问。

“为什么 Five 你会如此地强欲呢？”

“强欲？我？”

没有自觉吗？不过你的强欲也不是单纯的强欲吧。

把听闻过的所有经验谈全部都试过一遍，在床上花上好几个小时，虽说歌姬的性欲是要比一般人旺盛，但是对你来说不仅仅是这样而已吧？你认为完全没有感觉是因为方法弄错了对吧？

不停地更换着床伴，是想着对手不一样的话也许会有感觉对吧？

在服装房间购置了这么多的裙子之后还想买，是因为没有一件裙子适合你对吧？

把周围的人一个不剩地进行洗脑当做下仆，是因为没有一个人喜欢你对吧？

真是可惜！就算你做这么多，你的性感缺乏症也不会只好，你的裙子也不会合身。而且在这个世界里怎么找都不会有喜欢你到天昏地暗的家伙。

啊啊，我的歌姬真是可怜。

……说笑的，对我来说她完全都不值得可怜，倒不如说挺幸灾乐祸……

咦？怎么了？现在我的眉头皱在了一起？

用手摸了一下眉间，然后是脸、手。嗯，没错，我现在是皱着眉的表情。

为什么？你不是很讨厌皱着眉头的表情吗？

“Five，怎么了？”

“啊……”

“还真少见呢，Five 居然会在床上发呆。”

到底发生了什么事，居然自己吓了一跳。啊，但是已经恢复原样了，已经恢复成平时那个强欲、傲慢而且蛮横的歌姬大人，然后我的声音和面部肌肉也再次无法受我控制了，和平时一样。

“真失礼，我也是会想些东西的嘛。”

“生气了？”

“没有”

骗人，如果没有生气的话为什么我在看着你的时候，我的声音会变得这么小声，脸上还露出害怕的表情。

是我在你想事情的时候打扰你，使你在心里生气了？然后想看我察觉到这件事之后发抖的样子对吧？

使徒无法违逆歌姬，对，我在这个女人面前连手指都无法按自己的意识来操控，做出这个女人中意的举动，说出这个女人中意的话语。这世间没有比这更完美的奴隶了吧。

不记得是在什么时候，这种家伙在温柔的姐姐大人面前说“我啊，非常非常地疼爱这个孩子，他那有些傲慢不逊的样子还有孩子气的地方，全部全部都很喜欢”之类的。

肯定会疼爱啊，像这样所有的一切都按照自己的意思来行动的男孩子。喜欢我傲慢的地方？才不是呢，那个是在你的允许范围内的傲慢，然后把除此之外的地方都全部忽视。究极到极点的利己主义，证据就是我在你面前完全没有说过一句真话。

“那么，我们继续吧。”

“哎哎？！还要继续？！”

明明没怎么吃惊，却不得不做出非常吃惊的样子。不对，我什么也没有做，我明明什么都没有做却露出了吃惊的表情，发出了吃惊的声音。

“说笑的。”

嗯，我知道，你的谎言、你的欺瞒、你的虚荣、你的执着，你的一切我都知道。将支配欲给权力化的黑色的内心，全部的一切。不过只有这冒着污水的而且腐败不堪的丑恶部分我并不讨厌，因为……

因为，我是使徒。

家族的肖像

“Five！这是 Five 干的吧！把脱下来的衣服随便就扔在这里！”

快过来收拾一下，我这么喊道。就算这里是没有人住的废弃房屋，也不能这么随随便便啊。我们只是在旅途中借用这里的房屋来休息，离开的时候必须将它恢复原样，像这样把东西弄乱是不行的。

但是 Five 把这里当做自己的房间一样把脱下来的衣服四处乱扔，四处还都是食物残渣……真想让她和我换一下立场啊。不管是哪个家庭的老幺都是这样的性格吧。

拿起衣服想要叠的时候，我不由得皱起了眉，袖子从下到上都裂开了。原来如此，所以才去换其他的衣服，然后就把坏掉的衣服脱下来给忘在一边了吗?

“Five真是的……真是个让人困扰的孩子。”

我深深地叹了口气，不仅仅是要收拾，还要给 Five 缝衣服，真是辛苦。但是让笨拙的 Five 拿针的话恐怕会让抹布的的数量增多吧，要不然就是手指被针刺到之后大声哭喊引起各种骚动。光是想到这些可能要处理的事就觉得累，还不如直接让我来做，这样反而更快一些，只是这点裂缝的话只用花几分钟就能缝好了。

为了检查衣服上还有没有其他的破碎而把衣服摊开的时候,我才注意到地板上四散着的头发。

“真是的，连 Three 姐姐也这样。”

这是 Three 姐姐的坏习惯，不管她坐在哪里都会拿剪刀剪头发，虽然这和她那生长速度很快的头发有关，不过我觉得她只是觉得好玩才这样做的。因为如果真的是觉得麻烦的话就干脆把头发剪到肩膀以上的位置就行了，而 Three 姐姐用剪刀剪的是更加下面的部分，随便抓起一把头发，咔嚓咔嚓地剪，大概是觉得用剪刀来剪头发很开心吧。对她来说剪头发已经成了兴趣了，虽然在我看来那是个奇怪的兴趣。

不仅仅是这样，Three 姐姐最近有点变了，不，应该不仅仅是“有点”的程度而已，而是有很大的变化,更加确切地说的话,就是进入了“怪人”这一类型的人种里了。

就在我想着这些乱七八糟的东西的时候，身后响起了剪刀的咔嚓咔嚓声。本人登场了。

“Three 姐姐，别把头发弄得……”

就在我要对她说别把头发剪得一地都是的时候，Three 就这么一边剪头发一边走了过来，咔嚓咔嚓，剪刀发出了声音，如同细绢般的发丝就这么飞舞而下。

“……有事？”

剪落的头发就这么四散在地板上，而罪魁祸首还能这么堂堂正正地问话，反倒让我不知道怎么回话了，如果换做是 Five 的话还能呵斥说“别把衣服到处乱放！”。

“Three 姐姐，我想你还是别一边走路一边剪头发比较好。”

“……为什么？”

“为什么……剪刀很锋利啊，就这么边走边剪很危险的。”

“……没事。”

完全没有任何危险，Three 姐姐刚这么说着又剪了一撮，头发落在了地上。仅仅是说跟她说是没用的，这么想着，肩膀就有种无力感，虽然从一开始就知道 Three 姐姐是这样的人。

“不危险的话就先放在一边，先过来把地上的头发清理干净，这里不是我们的家，必须保持清洁才行。”

等以后进来的人看到空无一人的家里散落着大量的头发会怎么想，一定会觉得十分恶心和恐怖吧。

“来，拿上这个。”

我把扫把拿给她，虽然我认为这么做没多大用处。

“……好累。”

正如我所想的一样，Three 姐姐直接坐在地上侧着身子躺下，不一会儿就睡着了。厉害的是她不是在装睡而是真的睡着了。

我只要换了个枕头就很难睡着，但是 Three 姐姐别说枕头了，就算换了床，甚至是没有床的地面都能够直接横着身子睡着。身边再怎么吵她也不会醒，衣服弄脏了也不在意。Three 姐姐虽然外表看起来很纤细，而其实是个神经粗线条的人。

真是可惜，明明 Three 姐姐在我们姐妹里是脸蛋最漂亮的。外表看起来是楚楚可怜的美少女，而内在是粗线条的怪人，这种事和不知情的人说也不会有人相信吧。

说到可惜，Three 姐姐的头发也是很可惜，明明这么笔直，摸起来如同细绢般柔顺，却剪得这么粗糙。

如果我能有 Three 姐姐那样的头发的话一定每天打理得十分整齐，然后用可爱的发带扎起来。不只是头发，如果我是像 Three 姐姐这样的美少女的话，绝对不会随地就坐或者直接睡在地板上，言行举止也会更加讲礼貌。因为难得生为这么漂亮的美少女，却头发乱糟糟或言行失礼的话，简直让人无法想象。

Three 姐姐就这么把自己与生俱来的素质给白白浪费掉了呢，明明头脑也不差，也不打算把自己的这些美好展示出来。

也许那些被称作怪人的人们都是这样，从一开始就没有想过正正经经地生活或者像普通人那样谈恋爱把握幸福，嗯，一定是这样。

为了不让陷入沉睡的 Three 姐姐感冒而帮她盖上一件上衣，把散落在地板上的头发给收拾干净，然后把 Five 的衣服给补好。总觉得，只有我一个在忙活。

Three 姐姐是怪人所以我已经放弃了，但是 Five 那边必须想想办法，不能因为她是老幺就这么惯纵她，就这么放任她任性下去对她本人也不好，今天一定要好好说说她。

话说回来还真是不公平啊，在 Five 出生的时候说不定我才是老幺，但是谁也不记得小时候的事了，等懂事了之后 Five 就已经在身边，而我是“倒数第二个”的“Four 姐姐”。

大人们一直 在说“你是姐姐所以要忍耐”，这是一直让我想不通的事，因为我明明没有像 Five 那样说任性的话或者做出让别人困扰的事啊。

说到底，我的性格不适合当老幺，想要像 Five 那样任意妄为之前我的常识和良知一定会来添乱，会不由得想着会不会给别人造成麻烦或负担。

而且……

“Four 姐姐，你是在叫我吗？”

看，就是这个啊这个，我不具备这个能够把握时机的精明。看准了我做完了家务之后才出现，这种厚脸皮的行为我是绝对做不到的。

“我都说了多少次了不能把衣服脱掉之后就这么随便乱放！而且，还弄出这么大的裂缝！

“哎呀，这个不是我的衣服。”

“别找借口，虽然这次我已经缝好了，但是下次你要自己来做。”

“但是，这个真的不是我的衣服。”

居然这么推却责任，会做出这么不检点的行为的也就只有 Five 了。

“小 Four 抱歉 ~ 这个，是我的。”

哎嘿嘿，这么笑着从后面露出像男孩子一样的发型的是 Two 姐姐。Two 姐姐虽然偶尔会做出粗鲁的言行举止，但是不知道为什么这样反而显得 Two 姐姐十分可爱。如果换成是我的话说不定会真的当成男孩子一样看待，Five 也一样，如果做出一样的举动的话只能显得她很脱线罢了。为什么只有 Two 姐姐这么做才会显得可爱呢，我至今都无法理解。

嘛，这个先暂时放在一边。

“但是 Two 姐姐，这个是 Five 的衣服没错吧？”

虽然衣服上没有写名字，不过哪件衣服是谁的还是会记得的，平时收拾乱扔的衣服和打扫家务的时就渐渐地记住了。

所以我才会知道这件衣服是 Five 的，问题是，Two 姐姐应该不会说谎才对……

“嗯，原本是小 Five 的衣服没错。”

啊，原来如此，是这么一回事啊。果然，Two 姐姐没有说谎，既然说是“原本”，那就是说 Five 把自己的衣服给了 Two 姐姐，这样就能理解了，之后的事可以猜出来了。我已经知道是怎么回事了你们就不要做多余的说明了！

但是……

“这件衣服啊，胸部部分实在是太紧了所以就没法穿了呢。”

Five 得意地挺起胸部进行着事情的说明，稍微让我有些火大。明明是个孩子却对自己的胸部大小感到自满，品味再差也要有个限度啊，真不知道她还有没有羞耻心。而且，人们经常说胸部越大的女人越没有脑子不是吗?

“因为小 Five 没法穿，于是就给我穿了。”

Two 姐姐完全没有在意妹妹那没品位的动作，嘿嘿地笑着开始说明情况。Two 姐姐平时要是也多让 Five 注意的话那该多好，这明明是作为姐姐的义务。

“然后我就马上穿了起来，结果就不小心用力过头，就这样……撕拉地一下。”

“袖子就这么裂开了。”

“就是这么一回事，小 Four 真聪明！”

Two 姐姐的腕力太强，平时就经常弄坏东西或者在墙上弄出个洞来，她为此经常青着一张脸说“怎么办啊怎么办”。Two 姐姐是姐妹里最温柔的，同时也是最会破坏东西的，外表明明如此女性化，还真是讽刺呢。

“才刚刚拿到的衣服就这么弄坏不是有些太说不过去了嘛? 于是我就想着能不能补好，就去找针和线……”

“来，Two 姐姐请收下吧。”

我把刚缝好的衣服拿了出来。Two 姐姐和 Five 不同，是那种自己的事情自己做的人，但是做事时稍微有些不得要领，手艺虽然很不错，不过经常弄错步骤，所以一起做家务的时候经常是我先做完。而且 Two 姐姐不是那种会把自己的事硬塞给别人的人，所以我也不会感到太火大。

“哎? 什么什么? 真的假的！这个是小 Four 缝好的吗? ！好厉害！好快！缝得真好！”

Two 姐姐的这些话绝不仅仅是应承，而是发自内心的称赞，对，Two 姐姐平时都是把真正的内心表露在外的人，开朗而率直，既温柔又富有同情心。不过有时候太过率直了，作为妹妹的我经常会很担心，她太过老实和温柔，反过来说也就很容易被骗，很容易被利用不是吗?

不仅仅是这样，Two 姐姐非常有女孩子气而且非常可爱，身边就算出现意图不轨的家伙也不会奇怪，Two 姐姐外表看起来很容易被被骗，实际上也的确很容易被骗。

不过 Two 姐姐哪怕是遭遇到这种情况也一定会毫无根据地说“下次一定没问题”的吧，她恐怕会一边说着“这次遇到的一定是我命运的另一半”一边被男人利用之后抛弃。这还真是让我担心。

因为明明长得这么可爱，却为渣到极点的男人奉献出整个人生，这岂不是很过分吗? 明明有着与生俱来的美貌却是人生输家，除了悲剧我也找不到什么词来形容了。一旦相当这些可能会发生的事我就不由得非常担心，对的，我可是非常担心的哦?

“小 Four 我最喜欢你了！就让我马上穿起来试试吧。”

Two 姐姐大呼小叫地换起了衣服，然后说着“哇啊～好合身——！”之类的在房间里乱转，看着这样的场景让我有种我是姐姐而 Two 姐姐是妹妹的错觉。

“呐呐，合适吗? 合适吗? ”

我和 Five 稍微有点被吓到地点了点头之后，Two 姐姐笑容满面地又转了转圈。

“我穿去给 One 姐姐看看！”

跑出去时忘记关门这点简直就像小孩子一样，虽然的确是小孩子没错。一直持续着这打倒让无辜人们受苦的恶人与魔物的旅行，有时候真的会忘记自己还是孩子。身边有一个会为自己胸部而自满而且满口没品话语的妹妹也是一个原因。

“呐，Four 姐姐。”

这个没品至极的妹妹贴近我的身后。

有种不好的预感。

“我没有说谎对吧? ”

“没错，刚刚似乎是我误会你了。”

“对吧，但是刚刚 Four 姐姐却把我当成犯人一样对待，真过分呢，我非常地受伤哦? ”

用完全听不出受了伤的口气说着，Five 整个人贴在了我的背后。

“……我知道我错了。”

“只有这样? ‘对不起’呢? ”

“……对不起。”

“哎呀? 听不见哦? ”

“非・常・对・不・起！”

干嘛啊，难得看到我出丑就这么紧追不放，真让人火大！

“可以放开我吗? 你的胸碰到了我的背。”

这个大得离谱的胸部也是非常让我火大！

“嗯哼? 只是碰到而已就感到不满足吗? 那么直接碰一下怎么样? 像这样的大小是飞机场的 Four 姐姐是没有体验过的吧? ”

“飞机场还真是对不起啊！谁要碰啊！你贴着我太热了所以才叫你滚到一边去！还有，那个‘嗯哼? ’以后不准说了！明明是个小孩子却像个风俗女一样低俗！说到底你就是因为营养全部集中到了胸部是所以脑子才会像头牛一样蠢啊！简直就是个蠢蛋！蠢蛋傻瓜呆子！”

“呀，Four 姐姐好可怕。”

“吵死了！奶牛女！给我滚去吃草！”

随手抓起身边的所有东西扔过去，她一边发出“哎呀～”的声音一边进行着出色的闪躲，让人火大。

讨厌！讨厌！大家都讨厌！最讨厌了！

反正我不像 Two 姐姐那么可爱，也不是 Three 那样的美少女，又是个和 Five 相反的飞机场！

最——讨厌了！我，讨厌自己的脸！讨厌自己的身体！既不漂亮又不可爱的这张平凡无趣的脸，手脚像是僵硬的棒子一样，头发又不顺滑。

最最最讨厌的就是这指甲，放着不管的话就会一直一直地长，长到弯曲或者断掉，还会在这边那边勾到东西。我不需要这样的指甲，我想把它们全部扒下来丢到垃圾桶里，这双手，这双脚，这张脸，什么都不需要！

我自己也……不需要。

我? 不被需要的是我? 不是！不被需要的才不是我！

明明是你！这个派不上用场的黄色女人！全身都是脂肪还这么得意！像你这样的蠢货比乞丐身上的跳蚤还要派不上一点用场！

你才不被需要！给我去死！

脸蛋可爱的怪力女也给我去死！脑袋有病的剪刀女也给我去死！仗着自己的脸蛋好就别这么得意！那只是一张脸皮而已，还以为你们是谁啊！要不要我把你们脸上那层皮给撕下来啊? 一点点地撕下来，慢慢地剁碎，然后扔到地上用力踩。

啊哈哈哈哈！啊啊，真开心，啊啊，真快乐，啊啊，真愉快……

等我回过神之后，房间已经变得乱七八糟了，Three 姐姐却依然安然地熟睡着，身处这样的骚动现场还能睡得这么熟，Three 姐姐说不定其实很厉害? 虽然她是个怪人。

看样子 Five 早就已经逃走了，那个孩子很懂嘛，虽然脑子很蠢。

“啊啊——我真像个笨蛋。”

必须快点收拾干净，既然是自己弄乱的话就得自己收拾干净，这是理所当然的，但是看着把这种理所当然不当一回事的姐姐和妹妹之后，真觉得这么认真的我是个蠢蛋。

把整个翻过来的桌子和椅子放回原位，打水来擦干净地板，哎呀我居然连餐具都一起扔到了地上，Five 吃剩下的东西都掉到了地上，破掉的餐具上还沾着食物的残渣。

“为什么还得让我来……”

现在只发得出叹息，虽然没有收拾餐具的是 Five 没错，但是将它扔出去的是我，这是没办法的事。

从现在起要开始控制自己的脾气才行，就算有火大的事也要忍耐，反正最后不管说什么做什么，吃亏的也只有我而已。

等把一切收拾干净了之后，我整个人都靠在了椅子上，虽然不想模仿 Three 姐姐的举动，但是很累，真的是很累。

“有谁在吗？”

趴在桌子上的我抬起头，走进门的是 One 姐姐。

“One 姐姐，怎么了？”

“刚好，Four，你过来帮帮忙。”

“要把 Three 姐姐一起叫起来吗？”

One 姐姐看了一眼在地板上睡着的 Three 姐姐，摇了摇头。

“不用，有 Four 你在就行了。”

有 Four 你在就行了。这句话一直在我的胸口里回荡着，好高兴，One 姐姐认可了我……

姐妹里最聪明最博识，而且最坚强的 One 姐姐，很有责任感和正义感，虽然不像 Two 姐姐那么可爱也不像 Three 姐姐那么美少女，但是表情和言行里流露出的是她们所没有的的知性。

所以 One 姐姐才是我的真正奋斗目标，脸蛋和身材虽然无法改变，但是磨练自己的知性感还是可以的。

而且 One 姐姐和我一样，是个飞机场。

“One 姐姐，我要帮你做什么呢？”

我跟在 One 姐姐身后问道。

“修理排子车，刚刚从附近的农家那里拿到的。”

“修理？排子车？用来干什么的？”

“在下一个目的地里有需要搬运的东西。”

看着 One 姐姐那有着强硬决意的表情，这是即将要前往战场的表情，不是为了自己而战，而是为了陷入困苦的人民而战，One 姐姐绝不允许违反公正的行为。

但是有时候看着一个人背负着责任和义务的 One 姐姐会让人感到心疼。

因为 One 姐姐又不是长女，她现在的立场是由于各种各样的突发事件集合而成的结果，原本的话 One 姐姐也是“妹妹”，原本担负起最年长的姐姐的责任，引领着我们的，不应该是 One 姐姐而是别人才对……

“那个……那个啊 One 姐姐，我会尽最大的努力给 One 姐姐帮忙的，所以 One 姐姐你就别一个人背负起所有东西了。”

One 姐姐有些吃惊地看着我，然后目光变得非常温柔，回答说“谢谢”。

Two 姐姐没法依靠，Three 姐姐是个怪人，Five 又任性妄为，所以我必须成为 One 姐姐的助力，One 姐姐就算再坚强，但是这些对于原本并不是长女的 One 姐姐来说一定是重负。

没事的，我会帮助姐姐的，这些对于作为妹妹的我来说是理所当然的，如果是没关系的其他人的话就另当别论了。对吧，One 姐姐……

“咦？”

等我回过神时，One 姐姐不在身边，需要修理的排子车也不在，被我们当做旅馆的空房子也不在。我躺在我平时睡的床上。

“什么啊，只是梦吗……”

那是肯定的，因为我们已经不是小孩子了，现在也没有在旅行了，一切一切都已经变了，虽然经常想着能不能回到五人一起旅行的那时候……

而且既然要做梦的话，真想看看更久之前的梦，非常非常久以前，最喜欢比谁都强大，比谁都美丽的 Zero 姐姐，憧憬着 Zero 姐姐，模仿着 Zero 姐姐言行的，那个时候的梦。

不对，我现在也依然很喜欢 Zero 姐姐，我们是姐妹，是家人，我相信总有一天，Zero 姐姐变回以前那样温柔的姐姐时，我们又可以在一起什么，一定能够再次在一起生活的。

哪怕到时候，这世界上没有了除了我之外的任何人。

我的人偶是好人偶

× 月 × 日

今天，第一次自己尝试做了人偶，虽然制作方法是模仿别人的，不过这是由我做出来的只属于我的人偶。因为比想象中的要做得好，所以我很开心。

× 月 × 日

我用模仿别人的制作方法所做的士兵先生人偶，似乎是用来当做“西洋棋”来玩的。从领主的城堡里带出来的的士兵先生人偶是我的第一个人偶。虽然从小开始就喜欢人偶，但是我至今为止都没有得到过属于自己的人偶。

被 One 姐姐发现我从城堡里带出人偶之后虽然被训斥了，但是我没有把人偶还回去，因为这是我的第一个人偶，就算被训斥了，我也依然喜欢人偶。

× 月 × 日

今天做了第 8 个人偶，这是最后的黑色士兵先生了，从明天开始打算做白色士兵先生。

× 月 × 日

今天把白色士兵先生做完了，这样一来士兵先生的人偶就做完了，从明天开始做其他的人偶。

我在“西洋棋盘”上也看到过马的人偶，不过我不打算做马的人偶，比起动物，我更喜欢人类的人偶。

虽然我也有洋娃娃的人偶，但是这个太没意思了所以我不做。而且洋娃娃的人偶也不是真正的人偶吧？因为洋娃娃不会动也不会说话。

那么除了马和洋娃娃之外要做什么样的人偶呢？国王殿下和女王殿下也已经有了，试一试那个叫做“僧正”的奇怪人偶吧？

但是，“僧正”是什么呢？改天去调查一下。

× 月 × 日

调查了一下“僧正”的事，我明白了。似乎是个被称为“和尚”的大人物，而且穿着奇怪的衣服。

根据书里所说，“和尚”是光头，头上没有头发，我还不知道呢，之前做好的“僧正”的帽子下面还是有着头发的。

马上去把“僧正”的人偶头发剪短，因为要弄成书里所写的，漂亮的圆形头真的是太难了。

不过这样一来“僧正”的人偶就完成了。

× 月 × 日

读书的时候，书里出现了上半身是人下半身是马的生物，之前一直在想着马的人偶要用什么东西来代替呢，现在刚刚好，就做这个吧。

想着说不定还能够出现代替洋娃娃的东西，于是今天就一直在看书。

× 月 × 日

马的人偶在真正的西洋棋里似乎是被称为“骑士”的。

什么啊，早知道这样，从一开始就做骑马的人的人偶就好了。话说回来，在领主的城堡里发现的西洋棋人偶也是有一个骑着马的人偶，不过其他都是没有骑马的，所以我一直以为是只有马的人偶。

反正已经做出来了，不管了。

想着“洋娃娃”的人偶会不会有其他的东西就调查了一下，结果发现那不是“洋娃娃”而是城堡。但是那不是人啊，甚至不是活着的东西，真失望。

想了很久之后最后决定用最近度过的书里出现的只有一只眼睛的怪物来代替城堡的人偶，那是需要让人仰视的大怪物。

将它的双手绑在身后，双脚缠起来，看起来很像是建筑物吧？为了让它更像建筑物，我还做了楼梯和爬梯。

×月×日

西洋棋的64个人偶全部做完了，一字排开之后发现，我的手艺越来越好了，真开心。

下次要做什么样的人偶呢？

×月×日

今天不靠模仿别人的手法，而是按照自己的想法来制作人偶。

至今为止的制作方法做起来的时候收集材料十分辛苦，但是如果按照我自己的方法来做的话就不会有这种问题，而且比西洋棋的人偶更加的漂亮，更加的完美。

这才是属于我的人偶，非常非常可爱的，我的人偶。

×月×日

今天和至今为止做好的人偶们一起玩。在绘本里，有与人偶一起玩的女孩子，于是我也试着与它们一起玩。

那个女孩子是与父亲的人偶和母亲的人偶和奶奶的人偶和爷爷的人偶和小孩子们的人偶一起玩的。但是我并不喜欢父亲和母亲，所以这种玩法对我来说并不开心。

而且我也没有爷爷和奶奶，奥库塔虽然是爷爷，但是不是我的爷爷。

接下来就来想想还有什么其他的玩法。

×月×日

今天要和人偶们玩“打坏人”游戏。

准备好了One姐姐的人偶和Two姐姐的人偶，还有Four和Five的人偶，一起去打邪恶领主的人偶。因为这是人偶，所以没法使用歌的力量，不过大家齐心协力战斗的部分我有好好地做出来。

虽然玩得很开心，但是邪恶领主的人偶坏掉了。

又要做新的人偶，虽然玩人偶很开心，不过我果然还是比较喜欢做人偶。

×月×日

今天和人偶们玩了“茶会”游戏。玩“打坏人”的话会弄坏人偶，不过喝茶的话就不会弄坏了对吧。

和人偶说话非常开心，人偶们会一直听着我说话，人偶们也不会抱怨，人偶们也不会说“这是什么意思”或“你在说什么我听不懂”之类的。

作为他们乖乖听我说话的奖励，我做了点心，还泡了茶，和宝石一样漂亮的紫色的茶，虽然我也想让点心和茶的颜色一样，但是不管怎么做也只做出了绿色的点心。

让人偶们吃点心喝茶之后他们脸上就沾上了肮脏的颜色，不管怎么洗也回不到之前的颜色，而且还有奇怪的味道。我把人偶们丢掉了。

又要做新的人偶。我不会再玩“茶会”游戏了。

×月×日

我很喜欢人偶，也很喜欢剪刀，剪东西时发

出的咔嚓咔嚓声音和剪完后那干干脆脆的效果，这一切一切我都很喜欢。在剪自己的头发时也非常非常开心，甚至忘记了吃饭。

试着剪了一下奥库塔的头发之后发现他的头发和我的不一样，非常硬而且粗糙，虽然我还很想剪一下他的胡子，不过被他逃走了。原本想要把他弄成和“僧正”一样的造型的。

我虽然很喜欢剪刀，不过奥库塔似乎不怎么喜欢，明明这么有意思。

还有，奥库塔似乎也不喜欢人偶。

×月×日

奥库塔一直穿着奇怪的鞋子，鞋子的形状很有意思，我很想给人偶们也穿上这样的鞋子，但是奥库塔不借给我。

明明穿着那样的鞋子，奥库塔却能跑得很快。想要剪他的头发和胡子时也是，用惊人的速度逃走了。当我想剪他的其他地方时，他逃得更加快了。

真奇怪，为什么这么讨厌呢？明明这么有趣，真让人搞不懂。

话说回来，最近都没有和奥库塔玩，因为奥库塔不喜欢人偶，而我想和人偶一起玩。

不喜欢人偶的奥库塔一个人自己去玩吧。

×月×日

今天一直在想着能不能让人偶变得更加可爱。我想要做更加可爱的人偶。

让它穿上更加可爱的衣服就好了吗？更加可爱的衣服是什么样的衣服？有着各种轻飘飘东西的衣服？有着各种各样蝴蝶结的衣服？

但是衣服再可爱，把衣服脱掉之后人偶也依然是不可爱的吧？这样就不能称之为可爱的人偶吧？

给它弄上更加可爱的发型就好了吗？更加可爱的发型是什么样的发型？咕噜咕噜卷来卷去的头发？三股辫？马尾辫？

但是发型再可爱，把头发剪短或者剃光之后依然是不可爱的吧？这样就不能称之为可爱的人偶吧？

果然我还是觉得这些有哪里不对劲，我想要做的是更加可爱的人偶，而不是有着可爱衣服和可爱发型的人偶。

但是，“更加可爱”又是什么呢？

×月×日

今天一直在想“更加可爱”是什么，对我来说每个人偶都非常可爱，每个盖子，大家，都可爱得无可救药。一定是因为这样，我才会无法区别一般的“可爱”与“更加可爱”的不同之处。

那么就把人偶按顺序排好，这样说不定就能够区别一般的“可爱”与“更加可爱”之间的不同之处了。

把至今为止做好的人偶全部都按照“可爱”的顺序排好，然后就相互比较哪里和哪里不同。

首先，前额大的孩子比前额小的孩子可爱，然后是头大的孩子比头小的孩子可爱，眼睛水汪汪咕噜咕噜转的孩子比眼睛小而细长的孩子可爱，鼻子和嘴巴比较小的孩子比鼻子和嘴巴比较大的孩子可爱。

脸蛋丰满的孩子比较可爱，手和脚短而肥的哈子比较可爱，肚子有肉的孩子比肚子平坦的孩子可爱。

那也就是说。

就是比现在的人偶们头更加大、额头更加宽、眼睛更加水汪汪、鼻子和嘴巴更加小、脸蛋更加丰满……

嗯，我明白了！明白怎么让人偶变得更加可爱了，明天就尝试一下。

×月×日

今天尝试了一下让人偶“变得更加可爱”的制作方法，但是实际做起来就比想象中的更难。

首先让人偶的头变大就非常麻烦，因为人偶的头很硬，没法像气球一样吹起来。

让额头变大和让鼻子变小也并不成功，因为不能像木头那样削平，有不能像粘土那样弄圆。

稍微进行了各种各样的尝试，但是都不顺利，于是一个人偶就这么报废了。但是这时候我终于想到了一件事。

既然让头变大很困难的话，那就改变整个身躯的大小不就好了吗？

让手脚长度改变的话就算是我也能简单做到。尝试了一下之后，成功了。

想着让肚子变丰满会不会很难之后，看着床上的枕头时想到了一个好方法。

枕头或抱枕都是越在里面塞东西就越膨胀，那么在人偶的肚子里也塞上很多的“棉花”不就好了吗？

塞进了很多很多的“棉花”之后，人偶的肚子就变得圆滚滚的，非常成功。

给肚子塞完“棉花”之后，就用一样的方法给手和脚一起塞很多“棉花”，手和脚都变得圆滚滚的非常可爱。手指也变得圆滚滚的话说不定非常可爱，于是同样照做了，手指很小弄的比较累，一根一根地往手指里塞“棉花”，手掌也没

有放过。

然后也给以前做好的人偶的头塞了“棉花”之后，它们的头就变得很大，手和脚都变得非常丰满。

但是我的手法不是很熟练，所以人偶的手脚长度都不统一，看起来不太好看。不过只要像做西洋棋人偶时那样多做多练的话，一定能够做得更加好。

明天也要加油做人偶。

× 月 × 日

我现在已经渐渐能够熟练地制作头很大而且胖乎乎的人偶了，而且它们一点都不丑。

在做的时候我察觉到，“更加可爱的人偶”的手脚或独自很像小婴儿。

这么说来，娃娃也是头很大，额头很宽，眼睛水汪汪，鼻子和嘴巴很小的呢，原来“更加可爱”是指外表变得像小婴儿一样呢,嗯,我明白了。

那么，就让娃娃的脸蛋变得更加柔软一点吧，小婴儿的脸蛋应该是这个感觉吧，大概要比“棉花”的手感更加柔软。要用什么好呢?

让我好好想想。

× 月 × 日

今天一直在想着“脸蛋的里面”是什么东西，更加柔软，摸起来更加舒服的东西。

羽毛被子里面的东西? 抱枕里面的东西? 娃娃里面的东西? 点心里面的东西?

用剪刀剪开各种各样柔软的东西，调查里面的内在。

在剪羽毛被子的时候，被压在里面的羽毛散

落在整个房间里，不小心吸进鼻子里面之后我的喷嚏就停不下来了。

在剪开甜而柔软的点心时，剪刀上全沾满了奶油。

奥库塔看着一边打喷嚏一边舔着奶油的我，脸上露出像是在笑又像是在困扰的奇怪表情。

之后奥库塔帮我洗干净头发，给我换上干净的衣服之后，喷嚏才停下来。

但是能够塞进脸蛋里的东西还是没有找到。

小婴儿的脸蛋里又是什么样的呢……?

× 月 × 日

进行了各种各样的尝试之后，最后决定在脸蛋里塞进毛线，这个看起来最合适。

把白色的毛线和红色的毛线和粉色的毛线小心翼翼地解开，让它们变得柔软，变得更细，然后塞在脸蛋里。

为了确保脸蛋不是硬邦邦而是柔软却又厚实的，我用手戳了好几次来确认手感。

虽然花了很多很多天，但是终于完成了脸蛋和小婴儿一样柔软的“更加可爱的人偶”。圆滚滚的肚子，肉肉的手和脚，非常非常可爱的我的人偶。

但是，我想要做更加更加可爱的人偶。

更加更加可爱的人偶是怎样的人偶呢? 里面是什么样构成的呢? 要用什么样的材料才好呢?

“更加更加可爱”又是什么呢?

接下来又要好好想想了。

奥库塔似乎很想和我玩，但是我很忙的，做好了更加更加可爱的人偶之后，接下来要制作更加更加更加可爱的人偶。

下次要做什么样的人偶好呢，更加更加可爱，可以和我玩更多更多游戏的人偶。

呜呼……呜呼呼呼呼呼呼。

今天的料理

“Two 大人，有什么需要帮忙的吗? ”

“啊——塞特你真是的，又叫我 Two 大人，在只有我们两个人的时候叫我 Two，明明……”

明明这么约好了的，当我想这么说的时候，住了嘴。

在有其他人在的时候一定会叫我“Two 大人”，这没办法，但是在只有我们两个人的时候不会叫“大人”，这是塞特和我的约定，这已经是很久以前的事了，所以最近塞特也能够很自然地称呼我为“Two”,对,在只有我们两人的时候。

但是现在却加上了“大人”，也就是说……

停下准备要往锅里加水的手，向右转，面朝厨房的入口，唰地跑过去时，外面传来啪嗒啪嗒的跑步声，而且数量不少。慌慌张张逃走的背影们是这个厨房的厨师们，曾经是。

“果然。”

因为知道大家在偷看，所以塞特才会称呼我为“Two 大人”的吧。

“真是的～！都说了我一个人没问题，大家为什么都不相信我? ”

当我生气地把脸吹得鼓鼓的时候，一双大手捧起我的脸，刷的一下，眼前就出现了塞特这张超帅的脸。

“他们会担心是肯定的，因为对于这个国家的人们来说，您是最重要的歌姬啊。”

讨厌，怎么办！脸上好像准备要喷火了！

我的脸是不是涨得通红了?！

“当然，我想在这世界上没有人比我更加珍视你的人。”

已经不行了！心脏开始失控了！

怎么办怎么办怎么办怎么办怎么办?！

“Two？”

为什么塞特会这么帅呢?

不仅帅而且还很温柔。

和大家在一起的时候还会说各种有趣的事。

当两人独处时……呀啊啊啊啊啊！

“Two？难不成，身体不舒服吗? 去寝室稍微休息一下吧。”

寝室?

不不不不不不能再说下去了！

呀——！呀——！呀——！

“总之先暂时把料理暂时放到一边……”

他的这一句话让我想起了今天最重要的事。

“不行！今天要做料理！”

冷静，冷静下来啊我！

因为今天我要做料理给塞特吃的啊！

因为要办一个属于我们两个人的晚餐！

因为这是从两个星期前就开始准备的啊！

深呼吸，深呼吸。

“那么，我来帮您吧。”

“这个也不行！倒不如说不准看！因为被

你知道我在做什么的话到时候就不会有惊喜了吧？”

啊，但是但是。

“虽然不准看，不过如果你呆在这里的话我会很高兴的。”

“遵命。”

啊啊！这个眯着眼睛的笑容不行！犯规！

“深呼吸深呼吸，我的心脏啊快冷静下来，再来一次深呼吸。”

深吸几口气，然后用手掌拍了几下脸。

“好！稍微冷静下来了！塞特你坐在那里吧！”

我指着墙角的那个椅子，尽量别看到塞特的脸，因为心脏会跳个不停的嘛。

好了，继续开始吧。

“哎呦喂！”

把装满水的大锅放到台面上,开始咏唱咒文。

台面上早已绘制好的魔法阵开始发光，然后大锅被火焰包围。我也不知道这是个什么样的机关，这个台面原本是用来进行什么仪式的，这个房间原本也不是什么厨房。

应该说，这里就是个神殿，所谓的神殿应该不是为了住人而建造起来的东西对吧。

但是 One 姐姐说“为了保护好神殿，你去统治砂之国”，所以我就干脆直接住在这里了，这样岂不是更方便吗？而且又不用重新建一座房子,虽然已经把内部的模样进行了非常大的更变。

存放着古书和卷轴的房间被我整理出来当做卧室，虽然一开始灰尘很多，不过认真地进行打扫并把地板擦得光亮之后，感觉还是挺不错的。

壁纸选用了小花图案的，被子选用了和壁纸同样的颜色，猫爪形状的桌子安置在寝室里，装饰上花瓶。像这样可爱的房间还真是令人向往呢～

原本还想装上一个可爱的窗帘的，不过这个神殿本身就是在地下，所以也就没有窗户。不过正因为是在地下，这里的环境非常舒适，冬暖夏凉，不知道是不是因为砂之国的严峻气候才采用了这种建筑方式。比较麻烦的是白天也必须在屋子里点上灯。

在地下居住的好处之一就是食材不容易腐败，这个仪式用的房间被改造成了厨房，不过食物保存库什么的就相对的没有必要去做，只要把食材放到离火比较远的地方就行了。

然后神殿中心最～广阔的房间里摆上了桌子和椅子，弄成了一个大食堂，护卫的士兵们和周围的民众们都可以聚在这里吃饭，人多的话吃饭才会香对吧？

偶尔会想要着和塞特两个人独处的话，就会像今天这样由我来做料理，让一直为我们做料理、照顾我们的人们休假。大家平时也会想着要休息一下的吧。

“嘿咻嘿咻。”

蔬菜已经洗干净了，现在就必须在水煮沸之前把肉弄下来。

“Two，这个难不成是洞穴巨人……”

“没有什么难不成的，这就是洞穴巨人，把皮剥下来，把肉切成大块然后用香草来慢慢炖，啊，血已经放完了的所以不用担心……嘿咻！”

瞄准关节处猛地用剑砍下，洞穴巨人的骨头很硬，用一般的菜刀来砍的话刀刃会直接报废。不过硬的也只有骨头，肉其实十分柔软。

所以不仅仅是炖，还能用在各种料理上，可以用来烤，可以切薄了用来煮，裹上面粉用来油炸也可以。用盐腌过之后放进木桶的话还能保存半年以上，非常地便利！

只不过洞穴巨人的身体很大很重，力气不够的人很难进行料理，它之所以没有被当做食材推广起来一定是这个原因。如果毛皮能够进行二次利用的话说不定还好，问题是洞穴巨人的毛皮臭得没法用啊……

“只是我和塞特两个人吃的话，一整头会不会有点多啊……诶咿咿咿咿！”

在切成大块之后将硬的筋取出来，放盐和料酒来腌，把筋取出来稍微有点费力，不过这费力的过程对我来也是很有意思的，我啊非常喜欢做料理。

“在想做料理的时候有这么一个地方能够让我尽情弄料理真是太好了。”

和大家一起旅行的时候，投宿的地方很少有可以做料理的，平时也尽是吃些生火烤鱼或烤肉而已。

偶尔啊，住在有厨房的空屋的话我会非常开心，那种时候我就会主动申请做饭。

“话说回来，诸位姐妹里料理最拿手的是哪一位呢？”

“要说是最拿手的话,应该是One姐姐吗？”

“不是 Two 吗？”

“嗯。”

姐妹里最喜欢做料理的是我没错，不过最会做料理的是 One 姐姐，这是绝对的！ One 姐姐是料理界的天才嘛！

“不过啊，One 姐姐她无法理解做饭难吃这类事呢。”

“无法理解？”

“她以前和我说，基本的料理明明是连小孩子都能做到的东西，而大人连这些都做不到，真的是令人难以置信。”

“也就是说对 One 大人来说会做料理是理所当然的事吧，话虽如此，料理本身也不仅仅只有基础而已。”

“她说，只要稍微动一下脑，就可以将其应用得当做出东西来。”

只不过对 One 姐姐来说的“稍微动一下脑”和对其他人来说“非常努力地动脑”是一个水准罢了。

“那 Three 大人呢？那一位看起来似乎很擅长使用刀具。”

“说是刀具，小 Three 也只是专攻剪刀而已啦——”

虽然不是没有料理用的剪刀，不过小 Three 的剪刀不太适合用在料理上就是了，不记得是在什么时候了，她用剪刀把钓到的鱼用剪刀剪得一塌糊涂。

不过后来 One 姐姐把那被弄得一塌糊涂的鱼用石头小心翼翼地敲碎弄平之后拿去烤，那个料理非常地好吃，One 姐姐她说她做料理还从没有失败过呢。

“而且小 Three 不太喜欢对食材进行这样那样的加工，与其说她是享受素材本身，倒不如对她来说新鲜的东西本身是最好的……吧？”

“简单来说，就是偷工减料对吧？”

“嗯——也可以这样说吧。”

在轮到小 Three 做饭的时候，汤里的蔬菜都是一整个完全没有剥过的，小 Three 对吃完全没有兴趣呢。

“啊，但是，小 Four 说过，蔬菜不煮得太熟的话营养就不会流失掉。”

我记得是说长在地上的农作物直接生吃，长在地下的农作物要好好用火加热。所以水果或蔬菜直接生吃或比较好，洋葱和芋头这类用来煮或者烤会比较好。

“还有就是肉和蔬菜的比例是 1 比 2，水果在早上吃要比在晚上吃营养更好，每周吃 2 次鱼，之类之类的。”

除此之外还有砂糖和盐不能放过量，所以每次轮到小 Four 做料理时菜的味道都非常地淡，小 Five 每次在吃饭前都要先把盐一勺一勺地倒进去，还说“Four 姐姐的料理放这么多也差不多合适了”。

“小 Four 的料理对身体很有好处，嗯……对，就像是药一样的饭菜。”

“简单来说就是枯燥无味味同嚼蜡,对吧？”

“嗯……也可以这么说。”

不过小 Four 的料理对于在生病的人来说是再合适不过了，在肚子不舒服的时候也能够尽情地吃。

以前寄宿在农家的时候，小 Four 作为报答给他们做了一顿饭，然后那一家的老婆婆非常开心，老婆婆因为上了年纪身体很弱没法好好吃东西，但是却可以尽情地吃小 Four 的料理。

“那么 Five 大人呢？”

“小 Five 和小 Four 相反，小 Five 的料理是仅限于健康的人才能吃的，而且吃的时候还稍微需要一些勇气。”

小 Five 最喜欢涂满了香料的肉或满是油脂的食物，砂糖和盐也不要命地放，她平时也经常被小 Four 说“蔬菜太少了！”或者“味道太重了！”之类的。

小 Five 很喜欢变换食材来做料理，例如生长在附近的草或蘑菇什么的，全部一股脑地放进去，外表看上去比较那啥的这个那个也都一起放，多亏了小 Five，现在感觉食材的可用范围变得更加地宽广了，我以前还不知道原来虫子是可以吃的。

不过小 Five 对于那些东西会不会搞坏身体什么的完全不在意呢。不记得是在什么时候了，吃了小 Five 做的鱼与蘑菇的炖菜之后，我们所有人都再起不能。后来根据 One 姐姐解释说，里面用了一整条有毒的鱼。而且颜色漂亮的蘑菇也是不能吃的，小 Five 把这些全部都放进去了，这样肚子不弄坏才怪呢。

但是小 Five 完全没有吸取教训，在后面一次的轮到她煮饭的时候她还想把那些有着白色斑点的红蘑菇用来做沙拉，结果小 Four 非常生气地教训了她一顿，与其说小 Five 是没有吸取教训，倒不如说是毅力坚定吧。

直到现在，Five 还经常带着奇怪的食材作为特产过来玩，问我“Two 姐姐，这个可以用来做料理吗？”之类的。为了将那些食材做成料理就经常进行这样那样的尝试，考虑新的菜单，不过这个也是一种乐趣啊！

这样做的话能不能把硬得可以让牙齿崩掉的肉弄软呢，能不能让上面那恶心得让人整个人表情都要扭曲的味道消失呢……通过敲打、晒干、用酒或油来浸泡腌制，当把完全没法当做食材来用的东西变成美味的料理时的那种感动真是让人回味无穷！

小 Five 也是懂这一种快乐的，一开始带过来的只是少见的鱼或树果之类的，后来难度渐渐上升，例如食肉类的植物或者有毒针的大鱼之类的，果然这就是俗话说的墙壁越高火烧越旺吧。

最近她还去沙漠狩猎了大沙虫带过来，当时大沙虫的长度让我吓了一跳。

既然那边这么干劲十足，那么这边也要用全力来应对才行吧？花了好几天的时间来料理那只大沙虫，当大沙虫汤完成的时候我们两人都非常高兴呢，努力得到回报的感觉真棒！

“小 Five 是那种经常向着高处走的类型的，与其说是美食的冒险者，倒不如说是美食的挑战者？不对，应该是美食的传教者？美食的教祖？嗯……该怎么说呢？”

“简单来说，就是诡异食物爱好者对吧？”

“嗯……也可以这么说吧。”

不过在这个砂之国里，能够吃诡异食物也是一种非常重要的“生活中的知惠”，因为在这个

国家里好几天不下雨都是很正常的，不为粮食担心的时候非常少。但是如果能够将周边的魔物捕捉起来作为食材来用的话，哪怕周围的农作物全都枯萎了，大家也不会饿死对吧？不管发生什么事大家都能吃上饭，这也是多亏了小 Five。

“洞穴巨人的肉就这样吧，之后把它放到水里去煮就成了。接下来是……”

把切成大块的洞穴巨人肉放到大锅里去煮之后，我打开了厨房角落里的木桶，酒的香味扑面而来，里面是两周之前就准备好了的东西。

“嗯，感觉不错。”

把这些东西放到料理台上，然后……

“哦呀呀呀呀呀！嘿！嘿！”

敲！敲！用棍棒用力地敲！

“Two，这个是……？”

“米诺斯（注解：希腊神话里的牛头人）的脚，这应该是肌肉的部分吧，很久以前剩下来的，当时吃不完所以就用盐腌制后存放起来了不是吗？”

两个星期前把肌肉上面的盐洗干净之后用酒来浸泡，米诺斯的肉很美味，但是很硬。

“像这样均匀地敲打、切块，然后和蔬菜一起炒……哎？咦？我从刚才开始是不是一直在说话？这样我不准你看还有什么意义？”

“不，没有这样的事，哪怕对我这样的使徒进行说明，理所当然也是完全无法理解其含义的。”

“呀——！好厉害好厉害！塞特真的好——厉害！”

怎么办，心脏又开始暴走了！

为什么塞特会这么帅这么完美呢？

太喜欢太喜欢塞特了喜欢得都快死掉了。

不行不行不行！死了的话就不能和塞特在一起了。

但是但是！心脏已经受不了了啊！感觉快要爆炸了！

“哎嘿！镇静下来！我的心脏！嘿咻！嘿！嘿！”

继续敲打着米诺斯的肌肉。

“嘿！嘿！嘿！”

总之敲！敲！敲！在连续敲打的时候稍微镇静下来了……吧？虽然已经气喘吁吁而且米诺斯的肌肉已经变成了肉末了，料理台上也出现了裂痕。

“嗯……就这样算了吧，嘿嘿嘿。”

重新打起精神,准备要开始料理蔬菜的时候。

“Two 姐姐大人～”

“来玩吧～”

“来玩嘛～”

从厨房的入口传来了好几人的声音。

“咦？大家怎么都来了？”

站在厨房门口的是几个可爱的小孩子。

砂之国是贫乏的国家，以前的领主也是十分过分的家伙，害死了很多大人和小孩，这些孩子虽然逃过了一劫，但是都变成了孤儿。

所以我就让他们住在一起，虽然没有了爸爸和妈妈，但是大家住在一起的话就不会寂寞了。

我也是一样，有 One 姐姐、小 Three、小 Four 和小 Five 在身边才不会感到寂寞，虽然有时候想起爸爸和妈妈会十分伤感，但是大家在身边的话就没有问题。

“大家今天不是到外面去住了吗？”

今天神殿里的人们都去休息了，所以我就把这些孩子安置在了附近的居民家里。

“那个啊～”

“我们跑回来了。”

“我们想和 Two 姐姐大人一起玩。”

“一起玩吧～”

手牵手站在厨房门口的可爱孩子们，这就是我现在的……家人。

一只手搭到了我的肩膀上。

“不用在意我的，Two。”

当我回过头时，就看到塞特的笑脸。

啊啊，塞特他全部都知道，我的心情，我的期望，我最重要的东西，他什么都知道。

这不是因为我是歌姬而塞特是使徒，对吧？哪怕我不是歌姬，塞特也不是使徒，我也会喜欢塞特，塞特也会喜欢我，对吧？

不管发生什么事，我也会喜欢塞特，塞特也会喜欢我，对吧？

“两人的烛光晚餐就留到下次吧。”

“嗯，谢谢你，塞特”

塞特，我最喜欢你了，比世界上的任何人都喜欢你，我能和你相遇真是太好了。

“大家稍微等一等，我现在正在做好吃的，待会大家一起吃吧！”

哇啊～！

孩子们发出了欢呼声，为了最喜欢的塞特和最喜欢的大家，我开始继续做料理。

零花钱与私房钱——掌握钱袋子的日本女性？

老婆掌握财政大权——这在亚洲很多国家似乎都是真理。在日本，很多男人婚后也是要把钱上交给老婆打理的，然后从老婆那里支出一点零用钱，日语中管这叫“お小遣い”。

日本新生银行做过一份关于家庭财务状况的调查，由于经济不景气，日本主妇们发给老公的零用钱逐年下降，2010 年降到了 3.65 万日元，是自 1982 年以来的最低点。最高点出现在泡沫经济破灭之前，也就是 1990 年，当时达到了 7.6 万日元。据 ZakZak 报道，去年日本男人的零花钱数量有所提高，增加到了每月 3.96 万日元。在日本的电视节目里，经常会有一些艺人吐槽说老婆只给几万块的零花钱。

虽然传统上日本女性的地位不高，但几十年来，老婆当家庭财务总监已成传统。就算是全职太太，也要掌握全家的财务。而男人的零用钱都是花在自己身上的，最常见的是下班后跟同事朋友们找个饭馆喝上几杯。很多日本家庭为了多存钱，只能控制丈夫的伙食费和酒水钱。这也是近年来日本低价小酒馆大火爆的原因之一。已婚男人在喝酒吹水的时候，“你老婆给多少零花钱”是最常见的话题之一。日本媒体每年都会报道日本丈夫们月均零花钱的统计报告。

在存钱这件事上，日本人与中国人的态度是一致的。日本人存的钱足以令美国人咋舌。据日本官方统计，日本家庭的平均存款为 1664 万日元，是平均家庭收入的两倍以上。不过这里面也有被富豪们平均的成分，只有三分之一的日本家庭存款超过这一数字，存款的中位数为 991 万日元。10.2% 的家庭存款在 4000 万日元以上，11.2% 的家庭存款在 100 万日元以下。

老婆掌握财务大权的情况，随着年龄层的不同而有所区别。如今大约只有一半日本家庭的财政大权是完全掌握在妻子手中的，还有大约 30% 的家庭是 AA 制的,丈夫妻子都是全职，都有自己的银行账户，很多共同消费都是平摊的，又或者一个负责还房贷，另一个就负责日常生活开支。最后由丈夫掌握财政大权的所占比例只有 20%。这跟西方恰恰相反。还有一个很大的区别是，西方家庭一般把钱存在夫妻的联名账户，而在日本与中国一样，基本没有所谓的联名账户。于是就出现了与“お小遣い”相对的概念——“臍繰り”，原意是“藏在肚脐里的钱”，也可以翻译成“体己钱”或者“私房钱”。这是主妇瞒着丈夫藏起来的钱——一般来说其用途有两种，其一是用作应急之需，其二是自己偷偷拿来花，比如跟姐妹们去 HAPPY 或者购物。私房钱的数目跟男人那点可怜的零花钱比起来就多得多了。根据读卖新闻曾经做过的调查，日本主妇们存起来的私房钱在 150 万日元到 4000 万日元之间，一般是在结婚之后一点点积累。也有一些女性在婚前就靠自己的收入存私房钱。日本损保公司曾做过调查，结果显示 45% 的主妇都有丈夫不知道的私房钱。很多主妇存私房钱是为自己留一条后路，特别是那些全职太太，因为没有收入，经济上只能依靠丈夫，所以他们要从日常开支里面拿出一部分存起来，这样万一以后离婚或者有其他变故，自己还能有一份保障。日本在婚后财产界定方面不像西方那样保护女性，虽然房产可以写两个人的名字，但是离婚时妻子也要有供房证明才能分到产权。结婚几十年，离婚时被迫净身出户的例子并不少见。

知道了日本女性的财政地位之后，你就会明白为什么所有游戏公司都渴望做出能吸引女性的游戏。男人的那点零花钱都不够抽烟喝酒的，哪还有闲钱买游戏？

中川翔子：口袋妖怪告诉我活着的意义

中川翔子，日本艺人中的著名宅女，《口袋妖怪》的超级粉丝。对她来说，《口袋妖怪》不止是一款游戏，更是她活下去的理由。

每个星期天，日本播出的《Pokemon Smash》节目就是由中川翔子主持，她称自己为“口袋妖怪部长”。她说能够主持这个节目，对她来说是梦想成真。今年她推出了一本新书，书名是《中川翔子 口袋妖怪告诉我活着的意义》。

中川翔子在书中详细描述了她与《口袋妖怪》的邂逅。中川翔子 9 岁丧父，由奶奶抚养成人，母亲在外辛苦工作养家。出于安全考虑，奶奶总是将年幼的中川翔子锁在家里，她的童年在孤单中度过，只能玩游戏、画画以及逗猫玩。在她上 5 年级的时候，通过电视节目“超级马里奥竞技场”发现了《口袋妖怪》这款新作。她被这款游戏可爱的画面所征服，于是存了很久的钱终于买了一套《口袋妖怪 绿》。她说：“我之所以选择《绿》版，还有我迷上《口袋妖怪》的原因，都是因为看到妙蛙种子后一眼就爱上它了。”

那时中川翔子是班上唯一万玩《口袋妖

怪》的女生，因为性格内向害羞，她不敢找男生交换口袋妖怪，结果有些怪物永远无法进化。上了一所女子初中之后，情况并没有好转。对游戏的喜爱反而被视为异类，在其他女生看来，游戏是男孩子才玩的，他们都把中川翔子视为怪人。害得她再也不敢玩游戏。直到电影版《口袋妖怪》上映之后才重拾游戏。当时爷爷看到她无精打采，就带她去看《口袋妖怪》电影，她对《口袋妖怪》的爱被重新点燃，这部电影看得她泪流满面。

从此中川翔子成为一个坚定的《口袋妖怪》粉丝，并从 2007 年开始成为电影版的固定配音演员。

最近《口袋妖怪 X/Y》发售，中川翔子比任何人都要兴奋。在她的推特上连发数条，包括一张要吃掉包装盒的照片。网友们在回复中沸腾了，有赞她可爱的，有见怪不怪说她“什么喜欢的都往嘴里塞”，更有无节操男说：“我想成为那个盒子！”

餐桌文化：芥末感谢与翻碗

在日本当吃货也是一件很惬意的事，假如你在一家精致的餐馆里吃到了令人大快朵颐的美食，店家的服务也很赞。你想如何表达对店家的谢意呢？在国内的很多小馆子你有专门可以贴小纸条的留言板，而在日本还有一种叫做“芥末感谢（マスタードサンクス）”的方式正日益流行。简单地说，就是用芥末（或者番茄酱、沙拉酱等）在你吃得精光的盘子里写上感谢的话，或者是图案。

日本的二次元阿宅们喜欢作画，任何物体都可以成为作画的工具，任何物体的表面都能成为画板。酒足饭饱之后，更难免画意大发，于是用桌上的酱料对着盘子作画就顺理成章了。在日本 2ch 论坛上，经常就有晒“芥末感谢”的照片。

不过网友们对这种感谢方式大多不以为然，通常的回应是：“你就不能动动你的嘴说声感谢吗？”还有很多人认为这样造成了酱料的浪费，而节约粮食是日本的光荣传统。更有人认为这哪里是感谢，简直是添乱，是给店家徒增烦恼，因为增加了洗盘子的工作量。

与这种“芥末感谢”方式相对的，是最近也开始流行起来的“翻碗”感谢方式。就是在享用完美食之后把碗翻过来，这就跟干杯之后将杯子向下翻转是一个道理，表示东西太好吃，自己已经吃得干干净净。这种感谢方式比“芥末感谢”还要流行。“翻碗”之后用手机拍照留念发推特是在年轻人中十分流行的事。而这也引来无数网友的批判，因为这也是给店家添乱，他们要把碗翻回来，还要清理从碗里流下来的食物残渣。还有网友说因为在一家著名餐馆里“翻碗”，结果进了那家店的黑名单，从此不许他再光顾。

打击熊孩子——少年暴力取证者

近年来，少年暴力正在成为困扰日本社会的一个严重问题。随着智能设备的普及，小学生都开始用 iPhone，少年暴力事件经常会被手机拍下来并放到网上，然后引起社会哗然。与过去相比，有了手机拍摄的证据，至少让那些熊孩子们无从抵赖。但是无法拍摄取证的情况也很多，所以专门帮助家长跟踪取证少年暴力行为的私家侦探就应运而生。

阿布泰尚就是一位专门接受家长委托，为受欺负的孩子调查举证的私人侦探。阿布说，日本的教师虽然会注意到熊孩子的恶行，但是为了避免惹麻烦上身，一般不会介入这种事件。学校在处置这种现象上的不作为，是私人侦探业在该领域得以发展的原因。

“我在这个年龄的时候也是很坏的小孩，但是现在的孩子更坏，有些已经不能归类为熊孩子行为，完全就是犯罪了。”阿布说。在他调查过的残暴行为中，最恶劣的是被数名同学轮奸，也有敲诈勒索 100 万日元的事件。还有一些女生被强逼参加援助交际。

阿布泰尚参与调查了 20 多起中小学强奸案，其中有一起是一个文静的女生被一伙凶狠的男生看中，他们先是派一名女生邀请她到另一名男生家里玩。进了屋子后，等待她的是一群淫笑的男生……轮奸事件发生后，受害者的父母找到了阿布泰尚。调查的第一步是搜集罪证，他首先是到参与轮奸者的住处附近调查，其中最小的一个还是个小学生。据阿布泰尚说，这类轮奸案一般会有一个人用手机将全程拍摄下来，将此视为一种战利品（可能是受到日本发达的 AV 业影响）。阿布泰尚的目标就是收集到这些现场录像。

收集到罪证之后，阿布泰尚会将其先交给受害者的监护人，然后再决定是否走法律程序。阿布泰尚作为一个调查者的工作也就到此为止。但是家长出于保护孩子声誉的考虑，一般不会上诉，而是与施暴者家属联络，私底下解决问题。阿布泰尚说：“虽然我的案子完结了，但是这种情况并未得到解决。受害者的心灵创伤将很难愈合。”

日本 Cosplay 经济：年产值 300 亿日元

Cosplay 现象方兴未艾，作为其集中地的日本，更是形成了一个庞大的 Cosplay 产业。据统计，日本的 Cosplay 相关产业规模已经达到 400 亿日元，对日本经济产生了相当大的影响。

在 2000 年之前，想要在日本买 Cosplay 服装，只能到特殊服装店或者成人 AV 制品店。随着宅文化的进一步深入人心，秋叶原开张了一系列的 Cosplay 专门用品店。一些热门角色的服饰开始量产化，稍微冷门一些的也可以用较低价格定制。通常 Cosplay 服装的价格不到 1 万日元一套。定制的服饰价格可能会在 5 倍以上，面向的是更加专业的 COSER。此外还有数不尽的网店能提供价格更低廉的服饰。

名片对 COSER 来说是必不可少的，通过交换名片扩大自己的圈子非常重要。COSER 定制的名片也非常有特色，专业 COSER 会根据自己的每一套造型做一批对应风格的名片。在线名片设计服务公司 Proof 就提供这种小批量多样化名片的设计生产服务，印制 100 张为 2625 日元，分为 5 套各 20 张的名片。COSER 可以自己提供 Cosplay 照片，将其印到名片里。

日本还有许多专为 COSER 提供的拍照场所。生活在二次元世界的 COSER 们，不会满足于自己的 COS 造型出现在毫无感觉的现实世界，专门的 Cosplay 拍摄场所有助于拍摄更完美的照片。日本的 COSER 虽多，但是也很难看到奇装异服的人们满街走，通常都是带上自己的服装到特定场所进行更换。这是出于对普通人日常生活的尊重，以及避免造成麻烦。

为了迎合 COSER 的需要，很多摄影工作室提供了专门的拍摄场所。目前在东京首都圈已经有 300 多家提供 Cosplay 拍摄场所的摄影工作室，一般都有提供多种风格，COSER 必须提前预订。

并不是所有 ACG 活动都欢迎 COSER，也有越来越多的动漫与同人志活动禁止 Cosplay。其中被提及最多的一个理由是防止部分 COSER 的过度暴露，因为有一部分 Cosplay 支流已经在不知不觉中走入色情领域。

在 Cosplay 活动之外，COSER 们也有日常交流。日本有不少 Cosplay 社区网站，比如 Cure。该社区还有英文版，吸引了许多欧美 COSER。COSER 们变得越来越专业，为自己出写真集甚至拍小电影的也不少。这些写真集会在一些相关活动中销售。此外也有一些专业级 Cosplay 摄影高手在圈内走红。

现代烟馆：日本烟民最后的绿洲

在日本当个烟民是一件很痛苦的事，公共场所严格禁烟，大马路、公园、饭馆一律不许吸烟，只有在专门设置的吸烟点才能过一下烟瘾。而且酒店、饭馆等提供的吸烟点的面积越来越小。如果你违反规定在公众场合公然吸烟，随时有可能从后面追过来一个骑着自行车的执法人员，向你索取金额不菲的罚款。

于是抽烟成为一种奢侈的享受，于是就有了“抽烟馆(Smoking Cafe)”的存在(旧社会的烟馆堂而皇之地复活了！)

在日本琦玉县越谷市的Laketown购物商场，有一家刚开张不久的“抽烟馆”，它对于烟瘾大、又实在找不到地方抽烟的人们来说，简直是个福音。它跟普通咖啡厅一样，是人们可以会面攀谈的地方，不同的是顾客到这里不是喝咖啡，而是抽烟。此外，店里还有销售一些与烟有关的物品，包括各种打火机以及各种牌子的香烟和雪茄。有了这样一个场所，烟民们终于不用围在偏僻角落的垃圾桶旁边，而是可以坐在舒适的座椅上，翘着二郎腿吞云吐雾。这家店里应该还装备了强力的排气设施，让店里不至于太过呛鼻且云雾缭绕，环境相当优雅。

由于日本非烟民们对二手烟极为抵触，不仅公众场合禁烟，烟民就算在私人场所抽烟也要小心翼翼。去年底就有这么一起官司：有一位名古屋男子每天都要在自家阳台抽烟，结果被住在楼上的女子告上法院。该女子称，每天楼下的烟味飘到她家里，给她造成了巨大的身体与心理压力。结果法官判吸烟男子赔偿5万日元。虽然数额不大，但这起官司在日本烟民中产生了不小的波澜。

非烟民们对吸烟点的设置也有诸多抱怨，结果导致公园、车站等的许多吸烟点被撤销。如此种种，常常让烟民感到自己就像犯人一样。

日本厚生劳动医系技官的医师木村盛世说：“自从民主党的野田政权上台以来，日本政府开始大幅强化了控烟措施。原因是禁烟推进议员联盟的事务局长小宫山洋子担任了厚生劳动大臣。”

烟民还有可能遭到雇主的嫌弃。日本星野度假村就公开表示谢绝烟民求职，并将此作为一种自我宣传的卖点，在其网站上广而告之。在其求职页面的第一个选项就是“你是否吸烟”，如果选择“是”，你就已经失去了求职资格——无论你其他方面的能力有多优秀。页面上会跳出声明，上面写道“星野度假村不采用烟民”。

媲美五星级酒店的日本高级养老院

日本正在步入老龄社会，“退休之后该往哪儿去？”成为一个大问题。过去日本人都是养儿防老，但是随着生育率的逐年下降，日本的孤寡老人越来越多。即便是有子女，因为日本的工作压力大，子女往往无法照看老人。所以越来越多的日本人在养老院度过晚年。这听起来有点凄凉，但如果养老院和五星级酒店一样豪华，那就另当别论了。

“サクラビア成城”是位于东京世田谷区成城的一家高级养老院，地处高级住宅区之中，周围银杏树与樱树环绕，环境十分优雅。外观上看就像一家高级酒店，走进去之后也是五星级酒店一样富丽堂皇，有类似于酒店的前台。这里面的餐厅提供30多种午餐菜目，从日式料理到中餐和西餐样样俱全；晚餐品种更是达到40多种。菜品每季更换，还会根据需要提供特别菜式。如果老人家行动不方便，还可以让服务员送到房间里。

对于老年人来说，医疗服务更加重要。“**サクラビア成城**”提供了全天候的医疗服务，驻地医生提供从眼科到耳鼻喉科、皮肤科、心胸外科在内的各种医疗服务。一年还有两次全面体检。即使半夜突发疾病，医生和护士也是随叫随到。

这样一个养老院当然不是所有人都住得起的。入住的最低起步价是1亿2800万日元，夫妻同时入住为1亿4400万日元。在此之外，每个月还要另外再交24~34万日元。

在日本，类似于“**サクラビア成城**”这样的养老院还有很多。比如福岛县的“Silver Residence”，位于环境清幽的群山之间，里面有自己的健身馆和露天温泉。

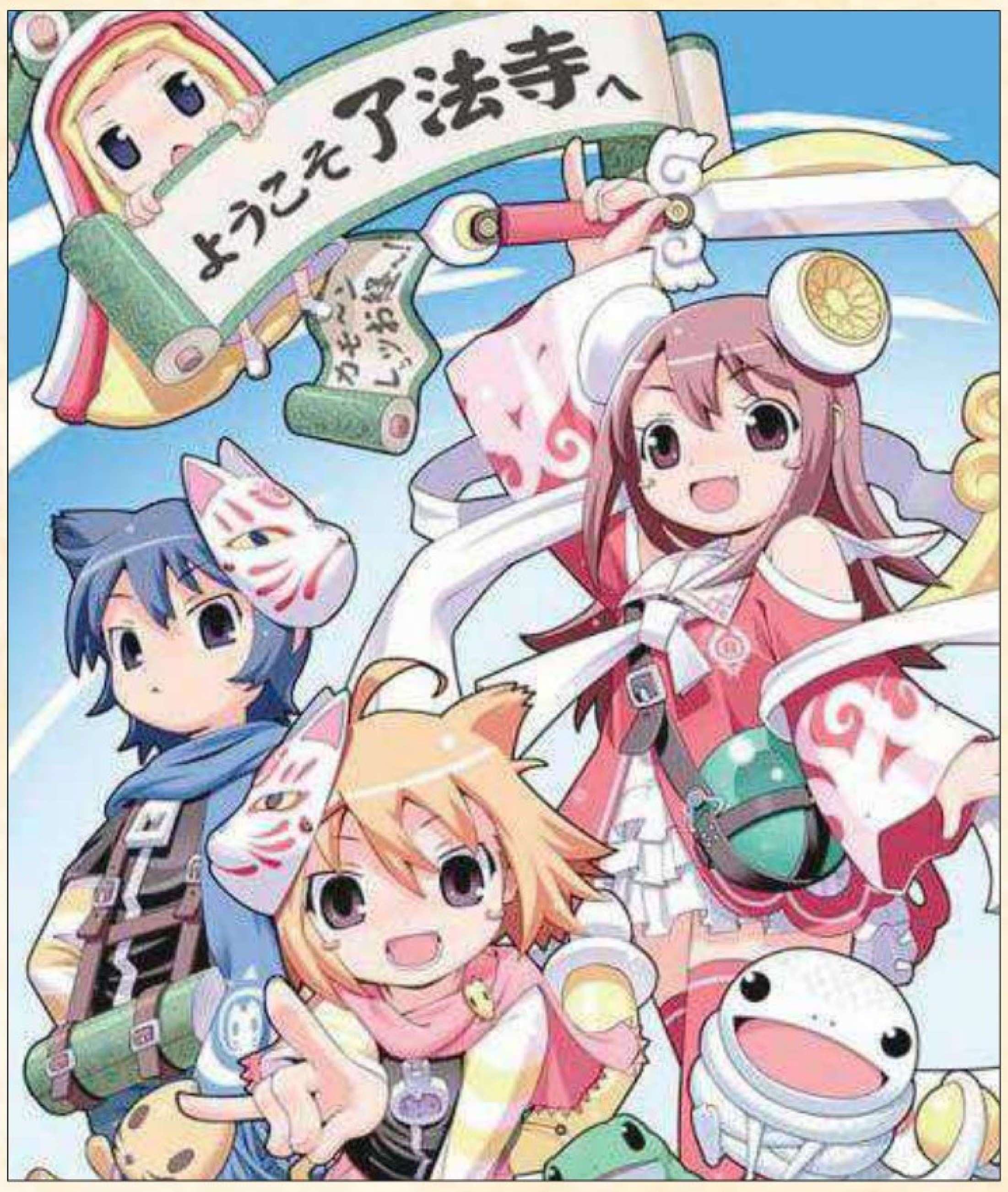
虽然这些高级养老院十分昂贵，但是至少对于企业退休管理人员来说并不是高不可攀的。日本人爱存钱，尤其是老一辈人，更是有可观的积蓄。或许这也是现在日本中年人拼命攒钱的原因。养老，基本还得靠自己！

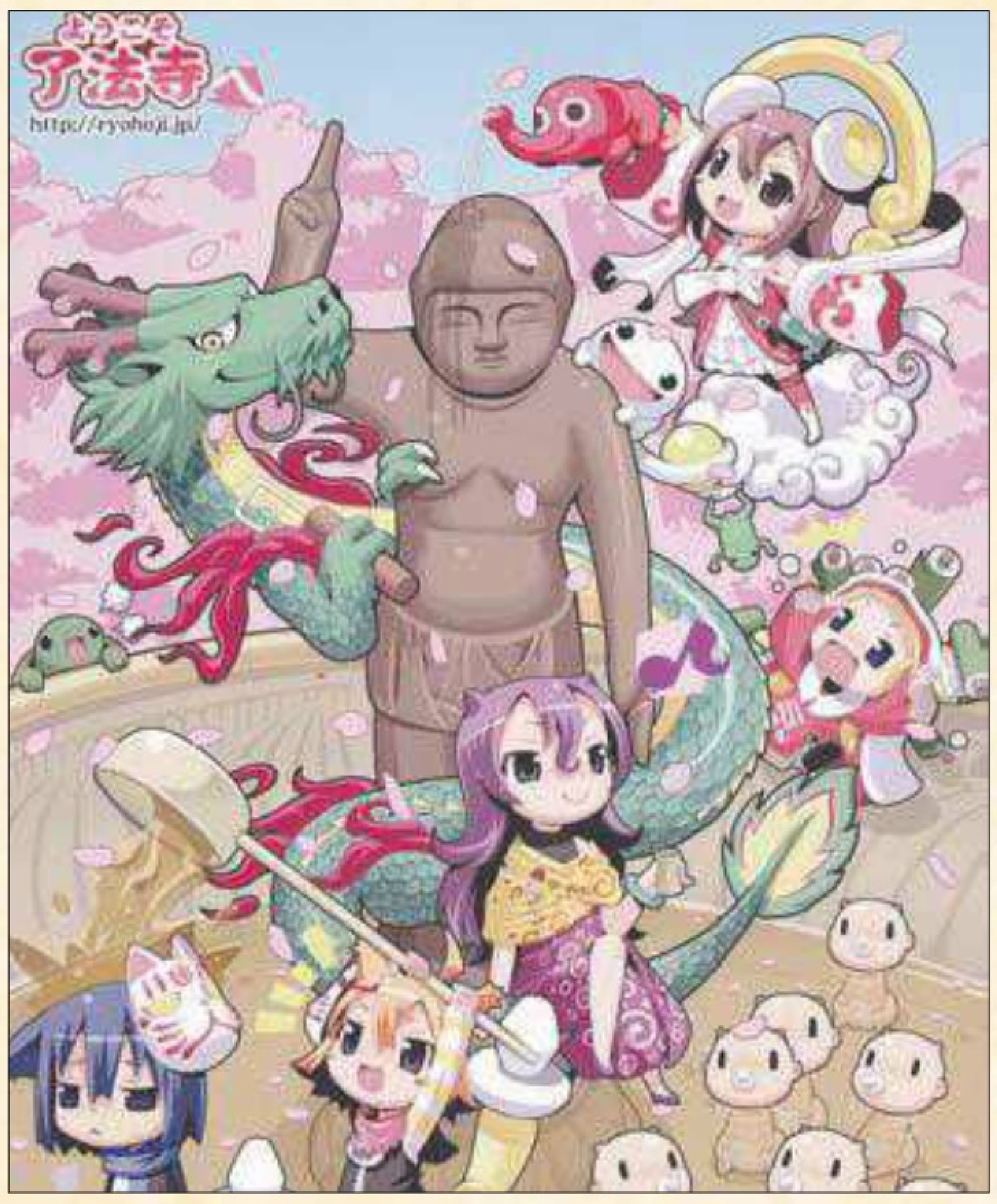
■这间最宽敞的顶层复式单位的入住费用为夫妻俩总计4亿200万日元。

与时俱进！迈入掌上二次元世界的萌寺们

在佛寺里出现各种可爱的祈福用痛绘马已经不是什么新鲜事，这些毕竟只是拜访者的个人行为。现在，日本的和尚们也正式杀入二次元世界了。他们决定与时俱进，用最新技术与流行趋势，吸引人们关注佛寺。

虚空山彼岸寺是日本佛寺界走向数字时代的先锋。他们先是开办了一个官方网站，上面除了有寺庙的介绍之外，还有定期更新的博客，讲述寺里的一个普通和尚如何遁入空门的故事。接着越来越多的和尚以及佛学界人士在上面发表文章，不止是谈经论佛，还有关于商业、教育、食物等的观点。和尚们还会在推特上回答网友的问题。更洋气的是这个网站还有一个英语版块，一个懂英语的和尚会在上面与外国友人交流。随着智能手机的普及，彼岸寺推出了 iPhone 和安卓的 App，名为“undo”，为人们提供冥思的辅导。





还有一个“寺子屋佛”网站，主要用于记录佛学界的各种活动，还有相关的瑜珈课程甚至爵士音乐节。

下面要说的就是跟我们玩家有关的事了。了法寺大概是日本 ACG 同好们最熟悉不过的寺庙。这是一家有 400 多年历史的古刹，位于东京都八王子市。为了吸引年轻人，改变香火不旺的现状，早在 2009 年，该寺就决定将庙内的一切彻底萌化。热爱动漫的中里胜孝住持为该寺打造了官方网站，聘请漫画家将庙里的各种元素都画成了萌到爆的卡通形象，其中最具标志性的是萝莉化的日本七福神之一的“弁财天”(日本的财神之一)。

在这一系列举措之后，了法寺从原来的门可罗雀一下变得人气爆棚，成为世界著名的“萌寺”。了法寺还配合当地传统活动在寺内推出女仆茶室，两天就吸引来约 2000 人参拜。中里住持说，刚开始这么做的时候，他很担心引起负面反响，第一天只能躲到附近的咖啡馆不敢回去。看到这样的效果之后，大受鼓舞的中里主持决定再接再厉，于是将目光转向游戏业。

2012 年，了法寺陆续在智能手机平台上推出了佛系治愈 RPG《欢迎来到了法寺》，以及节奏类游戏《诵经达人》。前者讲述弁财天的除魔之路，是一款通过卡片战斗的游戏，收录了 1000 多种民间传说中的怪物。与其他卡片游戏一样，它的主程序免费，但是需要付费抽卡。信徒们多抽点吧，就当是捐香油钱了……而后者玩法类似于《太鼓达人》，只不过用经典的经文取代了各种歌谣。不幸的是，该作因为与《太鼓达人》过于相似而遭到 NBGI 抗议，结果只能终止发售。

日本人究竟性不性福?

一说起日本人，全世界人民可能都会想到一个字——性！发达的情色产业以及闻名世界的 AV 业，可能是过去 20 多年来日本少有的几个没有衰落的行业。那么这个国度的人民应该是很“性福”的？答案恰恰相反。英国《观察者报》最近发表了一篇文章，题为《为何日本年轻人没有性生活？》该文被分拆成多个部分在网上广为流传，出现了各种标题，比如耸人听闻的“日本的性冷淡危机世界经济”，以及冷嘲热讽的“日本最流行的最新性趋势是没有性生活”，以及“日本年轻人已放弃性爱”……

《观察者报》通过大范围的调查得出了一些统计数据作为证明。在一份调查中显示，30 岁以下年轻人中，三分之一的人从未约会过。90% 的女性表示“比起结婚，更喜欢单身生活”。还有一份日本八卦杂志的报道称，日本大学中处女的比例高的惊人——这也跟外界的感觉完全不符。在日本也流行着我们似曾相识的说法，比如“婚姻是女人的坟墓”、“结婚是人生的坟场”。将这些与日本的低生育率相结合，就得出了“日本人没什么性生活”的结论。

日本人究竟“性不性福”？这种高度隐私的问题也许永远无法通过调查得出准确答案。但是有一点可以确定，那就是日本人确实不大热衷于结婚生子。这是很多方面的因素造成的，首先是当今日本社会已经与过去不同，全职太太越来越少，如果生小孩，就会出现无人照料的情况。在中国较为普遍的“老人照顾小孩”的模式在日本相对较少。另据调查显示，日本 30 岁以下女性生育率逐年下降，而 30 岁以上生育率反而有所提高。日本人的平均结婚年龄为 29 到 31 岁。

《最终幻想 XV》的牛郎情结

很多年前，《最终幻想 Versus XIII》刚公布时，主角诺蒂斯的发型还是很潮的，野村粑粑的那套人设风格还是很酷的。7 年的时间转瞬即逝，《V13》已经变成《15》，但诺蒂斯的发型已经遭人嫌弃了。我们管他叫“洗剪吹”，而日本网友们管他叫“**ホスト**”。

所谓的“**ホスト**”亦即英文的“Host”，可以说是夜总会的男公关——没错，他们就是传说中的“牛郎”！

在夜总会里，这些男公关会给你点烟、为你斟酒、陪你唱卡拉OK。男公关的主要服务对象当然是寂寞的女人，有的是公司里的女强人，有的是富豪的二奶，还有寻找发泄途径的性工作者。**ホスト**必须要帅，还要会唱歌、会聊天、会喝酒。他们穿着时髦，而且大部分都有“洗剪吹”式发型……

看到**ホスト**们的发型后，你就知道不能怪日本网友把诺蒂斯当男公关看了，也难怪《最终幻想 XV》被戏谑为《Host Fantasy XV》。不止是这款游戏，野村哲也的其他游戏都是典型的**ホスト**发型。过去因为硬件技术比较简陋，野村哲也的人设图转化为游戏形象后都是克劳德式尖刺状发型，而进入次世代后，那些尖刺状发型被具体为丝丝分明的头发，于是就显得越发像洗剪吹了。再加上诺蒂斯时髦的穿着、俊俏的脸庞，分明就是**ホスト**的典型翻版。

这种**ホスト**发型对于某些日本女性来说是有吸引力的，但大多数普通女性也看不惯这种发型。过去日本还有一些专门的“**ホスト**杂志”，但如今已难以为继。不过这种牛郎文化并未没落，光是在新宿就有 200 多家牛郎店。牛郎们收入不菲，一般月收入能达到 400 万日元。牛郎店外的招牌上会挂出本店头牌牛郎们的照片，还会不断变换排名——牛郎们的业绩压力也是很大的。

不知道《最终幻想 XV》发售后是否会在日本牛郎界掀起一阵新潮流呢？应该会有顾客说：“给我找个长得像诺蒂斯的！”

想不想体验躺在棺材里的感觉？

今年春季，日本棺材生产商 WiLLiFE 开展了一个别开生面的“入棺体验”活动，说白了就是让活人感受一下躺在棺材里的感觉。这个活动引起了各界媒体的兴趣，包括《日本经济新闻》在内的多家主流媒体都纷纷报道。据说这个活动在网络上刚公布没多久，抢着来报名的网友就已经把不多的名额都占满了。WiLLiFE 的这次棺材公关获得了大成功。

WiLLiFE 的“入棺体验”活动不仅仅是在棺材里躺一下就完事了，在扮演一回死者之余，还有喝啤酒、吃零食以及谈论死亡。氛围非常轻松欢乐……

日本的古文化中流传着这么一种说法：如果生前躺过棺材，就能多活几年。所以日本有些地方的葬礼习俗是允许活人躺在棺材里，因此古代日本人想必或多或少都有过入棺体验的。

WiLLiFE 的“入棺体验”活动还允许拍照，体验者可以穿寿衣“入殓”，甚至像死者一样上妆，然后拍照留念。看到自己的入殓照，是不是会毛骨悚然呢……

据报道，这次入棺体验活动参与者并不都是老年人，也不乏 20 多岁的年轻人。步入老龄社会的日本，对死亡这个话题日益关注。畅销书《大往生：最先进的医疗技术无法带给你最幸福的生命终点》，销量超过 51 万本。2008 年上映的电影《入殓师》更是近年来最优秀的日本电影之一。

进击吧，谏山创和他的巨人

文 徘徊之风
编 宇宙人
美编 小瑟

我想不少玩家都会是动漫的爱好者，随便都能数出许多红极一时的漫画家，从最早的鸟山明、藤井不二雄，到近二十年的尾田荣一郎、岸本齐史。但若论最近几年彷如彗星般诡异冒起的漫画新星，就得数这位不论是否动漫爱好者都会被铺天盖地的热捧所熟知的漫画家——谏山创，还有他笔下充满争议的作品《进击的巨人》。

这股从2009年开始刮起的巨人风暴到如今丝毫没有减退，反而随着今年动画的开播愈演愈烈，街头巷尾、网媒平媒都是在讨论“巨人”之声。《进击的巨人》也在漫画领域留下了一段段比肩甚至超越前人的纪录：闯出所发行的十一卷单行本全部进入销售榜的纪录，已经发售了2年的《进击的巨人》第1卷还将盘踞多时的《海贼王》第69卷赶下了销量冠军！第11卷首周销量已经超过76万册，比起之前十册的势头还要猛烈。截止至2013年8月为止，《进击的巨人》漫画共发行11卷单行本，累计发行量突破2300万册。同时还获得了《这本漫画真厉害2011》男性漫画第一位、35届讲谈社漫画赏等等大奖……

以27岁的年纪就创下这样辉煌业绩，被称为漫画界的“革新者”的谏山创，他到底是个怎样的人？他和集英社有着怎样的过去，又怎么会投入到讲谈社旗下？为什么会画出这样“无情”的漫画？他笔下的巨人世界在带给人恐怖感之余，带给人们的争议竟然不是过度血腥，那又会是什么呢？

请大家跟随笔者的笔触，所有谜底都会在文中找到答案。

从特摄片到食人蒙娜丽莎，农家少年是这样诞生出巨人雏形

和许多一举成名天下知的人一样，谏山创也只是生于田陌卑微的农家小子。

1986年，日本九州岛大分县日田市的谏山家迎来了新的小生命，这个孩子是家中惟一的儿子。父亲将他的名字改作“创”，希望这个儿子能创出属于自己的天地。

谏山家是世代是农户，以种植梅子和大米为生，田园牧歌式的生活伴随着谏山创度过了童年的时光。故乡的景物深深烙印在谏山创的脑海中。这些场景在《进击的巨人》里经常出现，不过气氛却被谏山创几近扭曲在一片血腥之中。在这样平静的环境下成长的谏山创，怎么会画出思想和画面都极具冲击性的《进击的巨人》？这还得他的童年说起。

少年时候的谏山身体瘦弱，甚至比同龄孩子瘦十公斤以上，打架是自然无法和别人相媲美，也缺乏挑战和冒险的勇气，于是瘦小的谏山自然成了被欺负的对象。每年秋天神社举办的相扑比赛，瘦小的谏山总是惨败而回，但是为了不惹怒对手，只能硬着头皮上土俵。备受欺凌之后，那种“弱肉强食”的自卑心态便在小小的谏山创心中开始萌芽。而这个时候，电视上播放的变身英雄特摄动画拯救了陷入了绝望中的少年。

当人类面对巨大怪兽而去到绝境，因而在巨大的奥特曼暴打小怪兽的时候，想变得和英雄一样强的心态使谏山创明白到：当人万事皆休，横竖也只有破灭之路，不如选择对抗到底。更重要的是，这份始于少年期的欲望也被投射到漫画中，成为了《进击的巨人》的基本观念。

与此同时，谏山还找到了另一个宣泄心中情绪的途径，那就是读书，尤其是漫画。三浦建太郎、弐瓶勉、新井英树和三峯彻这类以创意为先、注重动感的作家作品深深地吸引着谏山。尤其是皆川亮二的《ARM神臂》，这个以《爱丽丝梦游仙境》作为取名标准的外星人入侵故事，以其天马行空的世界观设定、快节奏的打斗以及那句“让人停下脚步的不是‘绝望’，而是‘自我放弃’……促使人继续前进的，不是‘希望’，而是‘意志’”的话深深地震撼了年小的谏山创。而《进击的巨人》最初的起源，就是源于真仓翔和冈野刚的经典恐怖漫画名作《地狱老师》。

谏山创在读小学时，偶然看到了《地狱老师》第34话“吃人的蒙娜丽莎妖怪”。那个突然从画框里中伸出来的巨型头颅吃人的场景，至今让他记忆犹新。用谏山的话来说，“当时，我真的很害怕，不敢一个人去厕所。对巨人的恐惧，就跟我小时候怕食人蒙娜丽莎的感觉很相似吧。”恐惧的记忆常常能历久常新，以至于今天我们看到谏山笔下的巨人，那狰狞的嘴脸和尖锐的獠牙，就和当年的“蒙娜丽莎”有十分相像。

同样吸引着谏山的还有历史书，书中被右翼势力美化了的战争罪人和用具所创出“光辉事迹”，自然而然地吸引还不明世事，并且仰慕英雄、又爱编故事的谏山创的兴趣。只是当时的谏山也没有想到，这样的兴致将会在日后引起轩然大波，这些事容后再表。

总而言之，书中的种种奇妙世界观和剧情、以及千奇百趣的人物造型造就了谏山创对故事的热爱。基于这种热爱，从小学就喜欢玩玩具公仔的谏山，时常即兴就手中的公仔编些故事，他讲故事的能力也随着年纪增长而日渐成熟。

到了高中的时候，谏山创毅然做出了职业愿景——将来要成为漫画家，用画来讲自己心中的这个关于“弱肉强食世界下奋起进击”的故事。

从大分县立日田林工高等学校毕业后，谏山创秉承乃父之志，独自一人踏上前往福冈县的漫画求学旅程。但是看过《爆漫王》的人大概都知道，为了交稿和商讨剧情等等事情方便，所以漫画家无论出身于何处，绝大部分都要遣往东京居住，所以说东京才是漫画家梦寐以求的“天堂”。这注定了九州只会是将漫画家当做自己职业愿景的谏山创暂时立足的地方。在九州设计者学院漫画学科修完了两年的基础漫画课程后，20岁的谏山又只身横跨半个日本来到东京，开始了他的漫画寻梦旅程。

对一直生活在中小城市的谏山创而言，东京的生活是如此新鲜迷人。在这样繁华的大都市下生存，对于涉世未深的谏山而言，是一场冒险的赌博。而谏山创做梦也没想到，自己在进入漫画天堂之前，要经历一段炼狱般的开始。

▲“弱肉强食”是故事中一个重要的关键字。

几经磨练终于连载
——坚持己见还是服从大流的创作之路（一）

看过“《池袋西口公园》系列”的人大致都会知道，池袋区是个充满活力和繁华的地方，既是东京的新都会，也是大都会下新一代“零余者”的聚集地。这些“袋里无钱、心头多恨”的年轻人对现实充满迷惘和不安，便以个性、颓废和嚣张的态度来对社会作无力的反抗，这些不安的因子恰恰作用在了谏山的身上。

落脚东京之后，谏山白天画画，好深夜在池袋的漫画茶室做替工店员，赚取维持漫画生涯的生活经费。深夜池袋的漫画茶室，是不少宿醉客的理想过夜落脚点。在这里，谏山创见识了日本人无能和堕落：青年人逃学、终日流离浪荡，做着各种粗俗的行为；大叔们终日买醉，只顾着在茶室里发酒疯……一次次地被醉客和社会青年无理侵扰和欺负，让谏山感到自己很无力和恐惧，幼年的自卑和绝望感再次涌上心头，“有了这些经历，我能够更鼓励自己尽快画好作品，希望摆脱这种生活。”

童年的阴影，不仅成了谏山改变现状的动力，更成了谏山笔下漫画的最好素材。那挥之不去的“吃人的蒙娜丽莎”梦魇，让谏山创在高中的时候，就已经开始断断续续地构思一个吃人的故事。PC平台的成人游戏《Muv-Luv Alternative》成为了巨人的另一个重要素材：主角从梦中醒来，发现除了自己房间这个小天地外，四周都是一片废墟。为了拯救人类，主角毅然加入了地球保卫军，奋斗在最前线……有看过《进击的巨人》的同学应该会发现，前几话的剧情和游戏十分相似，这

■各种惊栗的吃人画面冲击着每一位读者（观众）。

个展现谏山创弱肉强食价值观的初代《进击的巨人》短篇漫画终于完成了。

也许有人会觉得奇怪，这样热血的漫画，而且早就在2006年就已经完成初步的构思，怎么不是在享负盛名的《少年JUMP》（集英社）上登载，而是2009年才选择在讲谈社的新杂志《别册少年magazine》上发表呢？这其中还真的有一段渊源。

2006年的一个上午，谏山带着汇聚了他希望和心血的短篇《进击的巨人》，坐电车从池袋来到了千代田区，走进了无数漫画家梦寐以求的《周刊少年JUMP》编辑部。接待他的是通过《食梦者》而为人所熟知——《海贼王》的第六任责编——服部哲。

就如《食梦者》里的最高和秋人一样，谏山创带着信心和不安，等待着服部哲看了《进击的巨人》这份稿子。没想到这位在漫画里赏识了亚城木梦叶的名编辑却对谏山创说这样的话："我们要的不是'漫画'，而是'JUMP风格的作品'。你拿来的不是JUMP的漫画。"

漫画里十分精明的服部哲在现实中对谏山创却作出了如今看来并不高明的评价和安排。

在听到服部让自己把作品修改成"JUMP"风格之后再来投稿的时候，急于改变现状的谏山却没有选择屈服。日后他在采访中说到当时脑海里闪过的念头："要我勉强自己不去画自己想画的东西，那又有什么意义！"

也许谏山创也会为自己当时的坚持而感到庆幸。谏山创收拾心情离开集英社之后，又将稿子送到了文京区的音羽，敲开了日本漫画界另一座神殿——讲谈社的大门。

和集英社《周刊少年JUMP》一直鼓吹漫画具有"热血、友情、努力、胜利"的"JUMP"风格相比，讲谈社对风格的追求（或者说限制）并不明显，这也是讲谈社赏识年纪轻轻的谏山创很重要的原因。当讲谈社的编辑们看过了《进击的巨人》后，认为画工虽然十分糟糕，但是世界观、叙事和独创的能力十分惊艳。他们决定签下谏山创，并且把"周刊少年magazine MGP 2006年7月期佳作赏"颁给了这部看起来更像是草稿的漫画。谏山的漫画家生涯终于踏出了第一步。

在谏山创的职业生涯安排上，讲谈社显示出了作为日本漫画殿堂级出版社的独到目光。

深知道谏山是一块待雕琢的璞玉，说故事的长处很明显，短处也突出。所以讲谈社并没有急着让谏山创担当主笔，而是让他到讲谈社其他正在连载的画家手下拜师学艺，一边当助手一边学习和磨练技能。

日本素来都有薪火相传的良好传统，有人曾经仅仅将在《周刊少年JUMP》上连载的漫画家之间错综复杂的师徒关系进行考究，就列出一个令人眼花缭乱的表格。其中最为著名是小畑健（《死亡笔记》、《食梦者》）——和月伸宏（《浪客剑心》）——尾田荣一郎（《One Piece》）这三个大神级BOSS。

讲谈社虽然没有没有集英社这样名震漫画界的资源，但是也给予了谏山创不错的师承，他的师傅佐藤友生在讲谈社《Magazine Fresh》上以《淘汰-The Death》出道的漫画家，而他的师公便是与龙门谅（真名树林伸，马甲无数，以"安童夕马"、"天树征丸"最为出名）合作的《血色星期一》中担任主笔的惠广史。他们的画风和故事创意都让谏山受益匪浅。在这三年间，谏山创又以《HEART BREAK ONE》获得了"第80回周刊少年magazine新人漫画奖"的特别奖、及以《ORZ》获得"第81回周刊少年magazine新人漫画奖"。谏山幼小的羽翼渐渐地丰满，即将带着他一飞冲天。

经过三年的磨练之后，2009年，讲谈社刚好启动漫画月刊杂志《别册少年magazine》的企划，和本家《周刊少年magazine》又有所区别，杂志创刊时的主要理念是收录奇幻系的作品为主，虽然当时谏山的画功还没有很大的进步。但是讲谈社还是决定给谏山一个机会。

按照讲谈社的初衷，如果将《进击的巨人》和其他已经连载成熟的作品摆在一起，很容易将谏山创画工上的缺陷放大，而在新的杂志上，大家才会抱着新鲜感去欣赏谏山创在漫画中的创意和意味；而且在连载频率上，由于是月连，一个月才交35-45页的原稿，这样的数量对于还是漫画家新鲜人的谏山创来说比较适合，就连谏山在接受采访时也说："虽然已经进入正常连载阶段，但是还是感觉比较轻松。"

合适的工作环境，使得谏山能够用最佳的状态，画出令日本乃至东南亚都位置震惊和恐惧的故事。

■愤怒、恐惧等表情刻画得颇为夸张。

站在巨人的肩膀上 击中人类脆弱神经的恐惧之作

《进击的巨人》之所以能够一炮而红，很大程度上和日本的人文和社会环境有着直接联系。日本这个岛国，从来都不乏灾难，因此也从来不乏灾难作品。日本人似乎天生就具有轻度的“妄想迫害症”，并且大和民族谨慎的性格会将这一切表露无遗。其中最为突出的就是他们制作的在各种各样灾难下为生存而战的文化作品。

关于巨人题材的灾难创作，其实在《进击的巨人》之前早已有不少佳作。除了之前的提到过的“奥特曼”，还有国内动漫迷最早接触的日漫之一的《超时空要塞》，更超前的恐怖作品《杀戮都市》的最后部分，都是讲述了人类奋勇对抗巨大入侵者的故事，与《进击的巨人》颇有几分异曲同工之妙。

假如《进击的巨人》在2006年就面世，或许就没有今天的成就。当时《海贼王》、《火影忍者》、《死神》、《犬夜叉》一众热血神作如日方中，读者要发现画风粗糙的《进击的巨人》近乎痴人说梦。随着2008年金融海啸和“311”日本大地震、和太平洋各国的“海洋战略”的胶着以及“2012世界末日”传说越吹越大，使日本人脆弱的神经到达了紧绷的顶峰，使一切也变得有可能发生。

《进击的巨人》故事的最基础部份是人类要对抗随时被袭击的恐惧感正正戳中了敏感的神经。这一切都是谏山创有意为之的结果。他认为“如果一个故事跟现实生活毫无关系，就不能吸引观众，所以在构思时，特别留意这一点。”

艺术家大多都有以作品来疗救和弥补遗憾的习惯。谏山创要画出这种带有强烈震撼和恐惧的情感，也是带着追悔的心情。从小到大自卑的感觉积压太久，自然而然地影响着谏山的创作。就如马尔柯在谈论约翰为什么是个合格的队长的时候说的：“因为你不是强者，所以懂得用弱者的心态去思考。”

在正式构建巨人世界的时候，谏山创想起小时候的一件事：那时的他经常跟朋友玩水，大家从岩石上跳进河里，以此来显示勇敢。而胆小的谏山每次到了边上却始终不敢迈出最后一步。开始画漫画后才察觉，这玩意象是一种小朋友成长中必须经过的精神仪式，他一直后悔，如果当时自己够胆跳水就好了。这种无意识地影响到了他，画能够跳水那一瞬间的心情。

谏山抱着这种弱者心态战战兢兢地画出每一个分镜，将自己的真实情感通过画笔投射到稿纸上。使得虽然是第一次连载漫画，但他笔下这个酝酿多年的巨人故事却是相当成熟，完成度颇高，庞大的伏笔运用比起一般的悬疑推理漫画还要引人入胜！故事从第一话开始就埋下了种种伏笔，通过种种包袱的神展开，使读者有如身临玛利亚之壁的城墙上，瞭望着巨人一步步逼近时的绝望和恐惧，咬噬时候的感同身受，让人感到发自灵魂的颤抖。当故事的谜题主意被解开，再细看一遍漫画，所有的伏线都会带来酣畅淋漓的贯通，给人一种“原来如此”的惊叹。

被称作“近似于草稿”的画面并没有影响血腥的感觉，反而有一种原始的杀戮意味，仿似钝器杀人，给人更大的冲击感。而谏山创的讲故事的能力不仅体现在他对剧情叙述的把控上，对单一场景画面的分镜运用上更能善于把握人们的心理落差，用冲击力的画面挑战人们的心理承受底线——

艾伦的母亲死前无力的挣扎，最后被扭曲而破碎地死在巨人的嘴里；补给兵在面对巨人步步逼近时淡然地压紧火药，却没有呈现大家心中所想的殊死而壮烈的搏斗，而是微笑着将枪管插进嘴里，扣下了将沾满自己脑浆和鲜血的扳机；在大自然恬然和谐的环境下，却纤毫毕现地呈现螳螂啃噬蝴蝶的画面；父亲打猎归来，在描写一家人其乐融融表情的同时，大特写却给了垂死的水鸭无力地垂下身子。

没有任何奇迹发生，大自然就是赤裸裸地将“弱肉强食”的血腥恐怖呈现在读者面前。使得“那一天，人类终于回想起了，曾经一度被他们所支配的恐怖，还有被囚禁于鸟笼中的那份屈辱。”这句点题之话便显得格外带有鼓动性。

面对身形和自己相差数十倍，力量差距更是悬殊的巨人，挺身而战的艾伦就是谏山自己的缩影。热血的艾伦作为拯救人类的英雄，十分符合日本动漫里的

■三笠和利维尔两人俘获了大批男女粉丝的心

■表面上懦弱的艾尔敏却能总是在紧急关头想出令人惊叹的策略。

■“白薯女”戏份虽然不多，但依然能给人非常深刻的印象。

■伴随着经典的台词，超大巨人探出脑袋的一幕令人印象深刻。

主角正义人设。却在骨子里透露出一股替天行道的正义使者的“JUMP”风格。这让谏山十分不喜欢，他觉得艾伦“给剧情牵着走”的这一面特别强烈。即使是以虚构的架空世界为舞台，关于艾伦的实在感总感觉没有好好表达出来，似乎总是在描写人性的光明面。

而读者的反应也和谏山设想的相去不远。也就能解释为什么身为主角的艾伦，人气远远不如高贵冷艳的利维尔兵长和三笠了。

相反，以约翰为代表的一众配角，才能够轻易表现出谏山心中所想：灾难之下“如果是普通的人类会有这样的反应也是理所当然”的人性。在灾难之下展现出各种各样的人性，既有善良也有丑恶，赋予了《进击的巨人》更深沉的意味和思考空间，使主题中心得以升华。

因此，谏山在配角所表达的人性上下了不少功夫。集危机关头的智慧、牺牲的勇气和挫败的怯懦于一身的艾尔敏，当和平日子被打破时在战斗还是艾伦和三笠之间犹豫的汉尼斯，一心赶往宪兵团，最后却奋勇带着弱者们逃出生天的约翰……这些人的身上闪耀着平凡却又感人至深的人性光辉。好吧，还有那位巨人来了挟着官威置补给兵于不顾，而后又无论艾伦怎么作答，都会下令处死艾伦的驻屯军团威尔曼队长。这些配角的对人性的刻画，才使得《进击的巨人》不会变成一部普通的热血少年漫画。

我要画变身英雄
——坚持己见还是服从大流的创作之路（二）

如果将谏山创连载《进击的巨人》分为三个阶段，那么最初的一年，是缓慢但顺利的蜜月期。经过一年的连载，虽然画风并没有很大的改进，谏山的努力还是得到了大家的认可。依靠冲击性的画满和话题感，《进击的巨人》赢得了好评和畅销。

这时的谏山创却陷入了迷惘之中。最初的时候，谏山创抱着“想让作品受欢迎”的心态去作画，创作出与人类生活息息相关的作品。所以他的恐惧意念很好地传达给读者，并且收到了很好的效果。而之后保持这样的节奏还是追求变革创新，这是摆在谏山面前的难题。

“我到底为了什么去漫画？”“我到底想画怎样的漫画？”这样的问题反复地被扪心自问，儿时电视里奥特曼变身的影像再一次出现在谏山的脑海。

“我要画变身英雄漫画！”

谏山创作出了将艾伦变身成巨人化去封堵罗斯之墙上的缺口的决定！他要和艾伦一样，坚持进击变革的道路。在结构完整的漫画中加入新的元素，对谏山创来说是一次任性的赌博。在将这一意念付诸实践之后，他还特意跑去部落格看看读者们的反应，让他经历了悲喜两重天。

没想到出现在评论栏上的，尽是“粪漫画认定”、“中二病发作”、“作者可以去死”这类尖酸刻薄的回复。

出乎意料的攻击让谏山倍受打击。他忍不住新开了一段博文问道：“我应该顺着读者的期待的剧情去画漫画吗？”

读者这次的回复更直接：“如果是这样的话，我就不会看了。”

读者的话让谏山重新振作。经此一役，谏山创的心态开始成熟和平稳起来。他觉得就算漫画再也无法卖出去也无所谓了。因为通过“它”，谏山受到了这辈子最高的评价，而接下来，他就要和书中的主人公一起去冒险，“我想认真创造，真正可以留在人们记忆里的故事，能让读者惊呼‘没看到过这样无情的漫画’，这种作品才有价值。如果辛辛苦苦连载了一部漫画，却连半句批评都没有收到的话，那还不如画一部彻头彻尾的烂漫画。”

谏山创就是抱着这样的心态重新投入到创作，而这种坚持换来的成果便是漫画销量不跌反升，谏山完整的冒险架构再一次换回了好评，巨人的热潮得以延续。

一切源于巨人之间的格斗，充分释放了谏山的潜能。前文说过，由于感受到自己的弱小，谏山对格斗技击充满了热忱，尤其是综合格斗。这一点到今天也没有改变，在他的博客里，还会经常跟进日本格斗界的情况。将格斗动作融入到漫画中，使画面充满了真实和动感，尤其是巨人之间的战斗，终于回到同一力量级的情况下让谏山尽情地发挥自己的格斗“天赋”。

凭借逼真的打斗场面和“311”地震的刺激，《进击的巨人》无论是人气还是销量都达到了第二个高峰，动画化也变成顺理成章的事情了。而在动画之中，配合着音乐和动感，使得人类和巨人、巨人和巨人之间的战斗更加动感、真实而热血，让人惊叹不已。

鉴于之前《进击的巨人》的强势表现，讲谈社对动画制作十分重视，而谏山创本人，则希望通过动画将漫画中没有完成的缺陷弥补过来。他们找来的制作公司WIT studio虽然是首次担任制作，其实这不过是著名的Production I.G最新分出独立出来的一个子公司罢了。有了强力的后盾，担任《进击的巨人》动画制作团队阵容强大，WIT studio负责人——《死亡笔记》、

■艾伦的变身是这个故事一个重要的转折点。

■从“旺达与巨像”变成“奥特曼打怪兽”。

《罪恶王冠》等等著名动画监修——荒木哲郎亲自担纲，脚本则是由撰写过《乔乔的奇妙冒险》、《灼眼的夏娜》、《游戏王》等等剧本的小林靖子担任，《机动战士高达 独角兽》的音乐总监泽野弘之处理音乐，动画原画制作组里也是经验丰富的人员。声优组则是启用了不少 Production I.G 旗下的声优。

制作人员将漫画里粗糙的原画进行了细致的重画，同时在参考了谏山创的建议下，精彩的剧情上加入了很多电影镜头运用，使得画风变得精美、恢弘、大气，镜头表达、故事的讲述节奏和感染力大大提升；加上泽野弘之打造出气势磅礴的音乐，一首《红莲の弓矢》朗朗上口，唱得人热血沸腾。连谏山创都不禁赞叹动画“比原作更像是原作”，即使看了漫画也不妨碍动画带来的震撼；而前文所说过“原来如此”的感觉也会在动画中越益彰显，这样的动画红极一时也在情理之中。

关于动画的受欢迎程度，我想是无需多言。只要上网搜索，溢美之词多不胜数。不过，值得一提的是，在动画开始之前，谏山创在既要保持最新话的漫画稿创作，同时参与了大量动画制作的工作，提出很多“重要”的看法。这让还算是动画化新哥的谏山创分身乏术、心力交瘁，一度萌生赶快画到想给读者看的场景之后，将漫画连载赶紧结束掉。因为这样，一些直接带过去的角色便让动画做了更深入的描写。但是考虑到和实际感觉到许多喜欢《进击的巨人》的粉丝，谏山创开始为这种自我满足的结束方式而陷入了迷惘……

■高质量，气势磅薄的战斗演出让动画将作品推向了一个新的高峰。

无意还是“右翼”？争议声中的“进击”

正所谓人红是非多，当动画的蹿红超出了谏山创的意料，走出了日本本土、席卷东南亚之后，各种麻烦和负面新闻也开始接踵而至。

有人发现了最后关头解救了主角三人众的南部驻扎兵团最高总司令多托·匹西斯，和日俄战争中颇富传奇的日本陆军大将——被坐实指挥参与了旅顺大屠杀——秋山好古十分相像。各种猜测顿时风起，其中尤以和日本羁绊和牙齿印都颇深的韩国人。他们挖出了谏山 10 年时发表的向秋山好古的直率表达敬意的博文。开始与日本网民开始了一场连篇累牍的“挖坟”骂战。

这场骂战促使了更多人加入到“竞猜”的行列，有人发现女主角三笠·阿克曼的名字是以参与过日俄战争参战并且有瞩目表现，至今仍在公开展示的战舰“三笠号”，以此来解读谏山创具有右倾主义。甚至有人将漫画和国际局势连接起来，解读为宣扬日本固守的领地正在受到步步的威胁，“SINA”在古日文和拉丁文里面就是“中国”(原来某浪有很高的代表性)，巨人就是中国人，强大、没头脑且人数众多，要夺回日本的领土 (XX 岛)，而围墙内的“人类”是等死的日本人，需要不断进击杀死巨人，以此来鼓吹军国主义的复苏。

“一千个人会看到一千种哈姆雷特”的换个说法也能说是“脑补能力”超强。文章的解读，大多都超乎了原作者的意料之外。一如我们求学时期的阅读理解题，就连作者也无法回答老湿们脑补出来中心思想。

诚然，“弱肉强食”这种普世价值观放诸四海而皆准，这样的恐惧，随时代、国家都不同。在这里，笔者也不想为各种观点作一个“政治正确”的判断。但随着剧情的深入(以下小剧透)，破坏城墙的超大型巨人、铠甲巨人和女巨人纷纷表露身份，都是来自人类阵营。反而更像是指向人类的真正的问题出自内部，击倒 11 区的也正是 11 区的人。作为完成度很高的作品，这种设定恐怕早已有之，让谣言有点不攻自破的意味。

谏山创的青少年时期正值九十年代日本泡沫经济破灭的时代，大量中小企业倒闭，社会状态进入了相对低迷的时代。虽然百足之虫死而不僵，但社会的大量资源被垄断资本和社会上层所占据，一如《进击的巨人》里面那些从未露面，看似远离巨人谜团，却又冥冥中主宰着人类和巨人关系的王族一般。这些人与巨人有着千丝万缕的联系，按笔者十分喜欢的评价家汤祯兆先生所言“大大小小的巨人，就是由布尔乔亚到小资产阶级，以至大资本家的象征变形。巨人的头被击溃后可迅速复元，等同今天权力系统如政治及企业等范畴已进入制度驾驶的年代，所以无论谁人主掌机构，结果也不过大同小异。简言之，《进击的巨人》就是把资本之祸加以形象化地表现出来的文本。”

80 后年轻人作为社会的新生主力军，上一辈的余荫褪去，反而成了压在他们头上的大山。无论他们怎么努力也很难向上爬，自己存在于现实世界就像是蝼蚁一样，无自由、无方向、无动力，只好沉浸在自己的斗室之中维护自己仅有的存在感和价值。日本的年轻人不关心政治、甚至不关心身边人已经是为不少人所知道的事实。尼特族(家里蹲)、御宅族成为社会问题蔚然成风。那道厚重房门，地位于如 50 米高的巨墙，挡住了进出的途径。在弱肉强食的世界里，许多人从头到尾都不想往外闯，因为早已失去了动力，房内才像围墙内一样有安全感。而这些却也是谏山创的真实体验。

看过谏山的各种博客、日志和专访之后，笔者发现了和漫画里的激进不同，谏山创却是相对低调、谦和。出道以前因为画漫画的缘故，谏山创除了打工就经常足不出户。开始连载之后更甚。要不是要出席签售之类的活动，谏山创还真是个彻头彻尾的宅男。即便收入过十亿日元，谏山依旧保持着坐电车的简朴习惯，赚钱之后惟一改变的就是买下了一家更大的房子作为工作室兼自己的住宅。电视里反复播放治愈系美

■多托·匹西斯

少女组合《桃色幸运草Z》的演唱会，以此来中和整天话吃人画面而差点疯掉的大脑；在签售时丝毫不敢做派，腼腆而恭敬地和读者握手；众人瞩目的情况下登台，还紧张得脚下拌蒜，差点“扑街”。谏山的宅男形象让人难以相信他是个狂热的“右翼分子”。

当然，诚如前文所说，日本的右翼对战争的战争美化下影响了谏山创，他也确实说出了让受过日本侵害的国家人民颇为受伤的话语，至于是有心还是无意，就看诸君各自心中的天平了。

难得的是，谏山创知道这些言论之后虽然十分惊讶，但也保持了平和：“《进击的巨人》故事的最基础就是人类要对抗随时被袭击的恐惧感。这样的恐惧，随时代、国家都不同。因为我希望大家有同感而创作此故事，所以如果有人对照自己的实际生活来看，并能够分享感受和烦恼，再而令大家在生活里感觉舒服一点就好了。如果有人不知道漫画是在2006年就定型发表的话，可能会真的会相信吧。大家如何看，我其实无所谓……我想说的是，故事中故意强调主角艾伦等人类是受害者，他们为了正当防卫而杀死巨人。有时候，时代是需要人们拥有勇猛战斗的思想，可是随着时代变迁，仍坚持这种思想的话，会变得如何呢？我觉得，现实世界不会那么简单。”

我想，这样的话用谏山的原话来表达，会更好一点。

■战斗力拔群的三笠真实身份是“舰娘”？

■女巨人的身份暴露后，读者才渐渐察觉“支配着人类的，还是人类自己”。

结语 热潮不减和已经在筹划的结束

虽然谏山说着“《进击的巨人》已经获得了大成功”、“即便卖不出去也无所谓了”这类话语，但是《进击的巨人》大行其道，许多衍生品也随之而诞生：网游《进击的巨人·反击之翼Online》在日本热销，注册人数数以十万计；衍生周边产品不计其数，从兵团证到仿立体机动的纸袋，从一秒变利维尔的眼罩到一秒变巨人T恤，几乎一应俱全，TGS上《进击的巨人》摊位销售火爆，所有产品几乎都处于脱销；而最新的消息是，《ARIA》11月号（讲谈社）上刊登了绘制的外传故事《进击的巨人外传 无悔的选择》，骏河光担任主笔，谏山负责原案，正文将在2014年开始连载。这一次谏山将漫画中人气最旺的利维尔兵长和埃尔文团长这对好“基友”的“激情岁月”付诸画纸，势必又会引起一道风潮。看样子谏山的好日子还会持续很久。

无论如何，这个曾经被人欺负，信奉“弱肉强食”，一心要以“去战斗”、“去进击”的心态改变自己人生的农家青年，终于通过执着和毅力达成了自己的愿望。这不得不说，虽然谏山一直想回避的“JUMP”风格，但他自己的成功之路，却能切切实实地画出一部“JUMP”风格的故事呢。而他和巨人的故事，还没到结束。

但是尽管如此，在连载的时限上，日本漫画界的畅销作家中，大致分为两类，一类是像富坚义博（大名鼎鼎的“富奸”！）、永野护这类拖稿魔、跳票王，即使不如两位大神出位的，也会趁着漫画当红，尽量加插许多新人物的故事进去以延长作品的寿命。反正故事只是漫画家笔下的延伸，结局精彩还是被腰斩的狗血，只要有钱赚就好。而另一类作家则是希望将心中所想用完整而合适的故事传达给大家，到了该完结的时候坚决完结。进击的巨人完成度这般高，主线推进如此明确，气势如此磅礴，注定了他无法成为《海贼王》、《火影忍者》那样的多年长篇，随着谜团的一步步解开，《进击的巨人》的正传也步入了后期。

谏山创显然属于后者，尽管《进击的巨人》有如此上佳的销量，谏山创已经开始着手构想故事的最后结局，各人会有怎样的归宿？让我们一起期待吧。看看这个要“去战斗”的年轻人将人类和巨人之间的宿命对决在最高潮处划上圆满的“The End”！

□这个故事将会迎来怎样的结局呢？

你的青梅 我的竹马

关于青梅竹马的方方面面

我们往往艳羡那些看过的场景：孩提时的过家家和捉迷藏，在夕阳下顶着脏兮兮的脸拉着手一直到分别的路口才依依不舍地分开各自回家吃饭；长大后，每天早上都有那个人在门口等着你一起上学，吵闹或者闹别扭是家常便饭，但放学后还是一起回家；再到身体伸展开来的年岁，女孩坐在男孩的单车后架上，言笑晏晏，长发飞扬……

这些场景，属于那些一起长大的青梅竹马们。

“青梅竹马”一词的典故想必大家都已经耳熟能详，李白的《长干行》之一：“郎骑竹马来，绕床弄青梅。同居长干里，两小无嫌猜。”到后来就以“青梅竹马”形容男女孩童时的两小无猜。在日本则还有“幼驯染”这样一个词汇。和“青梅竹马”对应，都是指从两小无猜一起长大的小伙伴，只不过幼驯染不光指异性的两人还可以指同性，只要是自小相识的玩伴都能用这个词，确切地说对应的中文翻译应该是“总角之交”或者“儿时玩伴”，但在诸多的ACG作品之中，幼驯染已经形成一个单独的门类，就是指儿时一起的玩伴长大后却牵扯到恋爱感情的情况。这一点甚至在《百科事典》中做了单独的释义和区分，我们所知道的幼驯染，往往是指这些亚文化中的“幼驯染”，而不是正经的日文典籍中的“幼驯染”了。

但说“青梅竹马”我们还是很好理解的，虽然没有“幼驯染”的含义那么多，可是在我们的文化中，青梅竹马主要包括了两层意思：一，从小一起长大；二，有一腿（大误）。照理说在ACG故事中青梅竹马应该是很吃香的才对，因为具有先天优势啊，但不知道为什么，近年来的轻小说、动画、GALGAME里青梅竹马往往就败给了天降软妹，甚至有人说出了“幼驯染就是拿来炮灰的！”结论。太天真了，在日本文化里对青梅竹马的情结之深简直夸张，哪有那么好打败的？

闲话少说，这次就让我们来追根溯源一下青梅竹马——幼驯染的各种方方面面吧。

文 K52 编 实习编辑 鱼楠
美编 anubis

感情根源 牢固的羁绊

日系文化中非常强调人与人之间的缘分，认为人与人不是无缘无故就联系在一起，总有缘分在才能相识相知，跟中国古话说的“百年修得同船渡”意义差不多。而缘分强而深的，就是两人之间有“羁绊”了。讲一个故事，有了人物之后，还是要靠感情才能稳固展开。突如其来认识的主角们关系虽然会因此而有多变性，但同时也脆弱不牢靠。如果一个故事一开始让两个人相遇然后就急吼吼地宣布他们恋爱了，那么大概谁也不会觉得他们能长久。即使是虚构的故事，也需要有足够的情节线索来支撑才能让人觉得合理，空口白话地强调“两人间的羁绊”是不能服人的。

所以青梅竹马的设定在一瞬间就能省下很多事。“青梅竹马”是一个涵盖时间段的词，没有足够的相处时间是不能被称之为青梅竹马的，而既然两个人之间有足够的相处时间，那么感情的发展变化的基础也就有了，这个时候进行任何一种情感表现都可以自然而然地展开了。“青梅竹马”四个字一出，就给主角人物来了一个“前缘”的前置点，也为故事的后续发展带来足够的合理性。“将女主角设定为主人翁的青梅竹马，在小的时候就互有好感而产生强烈的羁绊。藉着这种幻想，就能为始终都是无可挑剔的理想女性角色，加上某种很强的说服力。”——《欢迎加入NHK》中如是说。

这种合理性和说服力自然是从“青梅竹马”所带来的“时间”和“距离”两方面的含义而来，青梅和竹马的关系设定最为容易让人接受。既不需要特地交代背景家世，又能顺理成章出现在主角身边甚至干涉故事的进程。而这样一个角色的设定也是万无一失的，存在合理，又有大量的剧情案例可提供给创作者参考，怎样都不会错。以至于在很多后宫向的作品里必须有的那个青梅竹马角色都被模式化了：性格温柔，家事全能，天然，对主角百般照顾。比较典型的例子就是《我的妹妹不可能这么可爱》里的麻奈实。然而这种模式化的安排比起剧中其他个性十足的人物实在是吸引力太小了，所以土妹子的落败几乎可以说是意料之中的，更别说实妹系是比青梅竹马关系更进一步的存在啊……扯远了。

总之，青梅竹马一起长大，感情之深难有匹敌，一起度过的时间会形成牢固的羁绊，为两人的感情发展打好结实的基础。

类型分析
青梅竹马的王道与邪道

A 王道篇

就算都是青梅竹马各种情况不同也要有所区分。首当其冲自然还是感情深厚发展自然的王道型。从小到大一同长大未曾分开的两人，最大的感情优势就是两人一起经过的回忆任何人都无法复制，如《现视研》中所说：因为“他们有相同的儿时的回忆，以后认识的人之间是不会产生这种感觉的。”这一部分的感情如果是经过正常的发酵，就会很自然地变成“彼此最重要的人”，从而达到青梅竹马的最完美结局。但这样的一份感情如无重大刺激，只能是小火慢炖细水长流，以细细铺垫来发展，往往在作品的一开始就奠定了发展基调和结局。虽然说是王道，但就是如何打破这种日常淡然的相处模式进入到恋人环境其实也是非常困难的，毕竟之前的人生一直在一起都是这样日复一日重复着过来的，要接受关系的变化的话其实没那么容易。不过这个类型的青梅竹马作品的作者还是能很妥善地解决这个问题的。

其之一 安达充

其实我本是打算按作品来列举的，但安达充却是绝对有必要单独拿出来说的一个大类。

在我们已知的成名漫画作者中，大概再也没有谁能比安达充更执着于“青梅竹马”这个题材同时又坚持青梅竹马这个选择，这简直跟他的运动漫画一样是他的招牌。他获得重要评价的作品，大部分都有青梅竹马要素或者直接就是为了青梅竹马而写。但就算明知道会是青梅竹马的结局，有时候也还要面临问题：哪一个?

哪一个都答不上来，连作者都觉得太为难的时候，就干脆动用作者的权利，杀掉一个来结束无穷的派系争议吧！——没错，就是那个让无数人都哭瞎但却不得不承认是传世名作的《TOUCH 棒球英豪》。

不过在《棒球英豪》里几乎不存在主角的选择困难，我们从一开始就知道浅仓南之后注定要改姓上杉，无论是后出现的新田哥哥还是新田妹妹，无论这些第三者有多么优秀多么美貌，也只会起到加固青梅竹马之间感情的作用而已。

上杉达也爱浅仓南，比谁都爱。

憋了 26 卷憋出来的这句告白，几乎可以说是青梅竹马恋爱关系作品里最最经典的告白不过。就算我们都明白这两人周围塞满各式各样的高富帅白富美他们眼里都只会有彼此，但在细细的层层积累的感情到这一句才爆发的时候，没有谁不落泪。

青梅竹马的情比金坚，绝对是安达充的坚持。

就好像到了《四叶游戏》，我们看了个开头就知道月岛家的妹子注定要改姓树多村，就算没想到杀人的安达这次手滑杀了若叶，但他还是把青叶许配给了小光。

《四叶游戏》是自 1982 年的《美雪美雪》以来安达充第二次拿小学馆漫画赏的作品，说是他事业的一个新的巅峰也不为过，青梅竹马，棒球，死亡简直要成为他的门番了么……可是细看下来又知道，安达就的确擅长描绘这种温暖又坚固的感情，仿佛没有什么能够阻挡他们终究要在一起的力量。

所以无论经理人怎样对小光示好或者喜欢青叶的人又可以编成几

个梯队，无论新邻居是不是和死去的若叶怎么相似还是被称之为高中棒球界的怪物的新星喜欢上青叶，这些完全可以算作能忽略不计的天降根本就是安达拿来给男女主角感情升温的助燃剂。

《四叶游戏》的最后一话标题明目张胆地借用了那句告白“比谁都要……”。在那之前，小光就用强而有力的投球无声地回答了青叶的要求“我喜欢的男生是能投出时速 160 公里的人！”这让我们多少感受到了一点安达充的“进步”：要让小光再说一次告白，未必要等到十年之后了吧?

而勤奋的安达充的最新一部连载作品《MIX》简直一看设定就觉得是《棒球英豪》和《美雪美雪》的综合体：玩棒球的兄弟与没有血缘的妹妹。毫无争议地第一眼看出CP，只希望安达充别再杀人……而安达充的“进步”似乎也表现在：截止 3 卷为止，这次他没有杀人，顶多安排了个心脏病而已还是炮灰……但即使如此我们也有理由相信在安达笔下的青梅竹马，是无论发生什么都会在一起的！

对于青梅竹马抱有情结、比较想看到青梅竹马在一起结局的人，安达充的作品真是不二选择。他用少女漫画般细腻的情感描写搭配让人热血沸腾的运动题材，稳妥而踏实地细细发展着两人的感情。他的作品被称之为“温柔时代的第一棒”几乎毫无争议，因为他的确就是一直都在温柔而细心地守护着一对又一对青梅竹马的感情啊。

其之二《名侦探柯南》

会想把万年小学生放到第二来说，实在是因为世界范围内的新兰派和柯哀派都势力浩大，简直可以说是世界上说到青梅与天降之争掐CP 掐得最多的两个派别。

一方面这固然是《名侦探柯南》原作本身影响力巨大粉丝基数也随之水涨船高的缘故，而另一方面还是来源于既是新一又是柯南的主角感情道路的问题同样被粉丝们十分关注。

毛利兰当然是铁板钉钉的青梅竹马，要不是新一被黑衣组织灌了药这两人妥妥的毕业就结婚的节奏。然而变数就在于，高中生工藤新一变成了小学生江户川柯南。虽然照理说无论如何有主角光环的笼罩这个故事的结局怎样都该是灭掉黑衣组织然后新一变回去，可现在出于明显的商业目的柯南已经进入万年小学生的死循环，就算不替他着想也该替小兰想想啊，独守空房的寂寞你明白么?

而偏偏还有灰原哀这么一个天降的妹子来作为新的选择。高智商的美女，有着和柯南相同的际遇和相同的目的，沉着冷静美丽，有那么一点高贵冷艳却也会在不经意的地方温柔戳心。于是粉丝们嗷嗷了：比起脑袋不是很灵光总是担心会不会拖后腿而且不能时时陪伴在柯南身边的小兰，还是小哀更像个贤内助啊！

但遗憾的是，虽然认为柯哀应该在一起的人是相当的多，可你们看笔者写这篇文章的目的是讨论青梅竹马，就是表示“你们会被官方打脸”的意思啊！

这还用说吗? 柯哀只存在于同人脑补之中，新一对小兰那叫一心一意，官方还时不时让他变回去一下撒点糖，而新一不告诉小兰真相也根本就是为了保护她。这根本是把新一塑造成专情多才又温柔的新世纪好男人形象，又怎么可能让他弃青梅竹马于不顾选择天降?

当然，这也要怪不要脸的官方同时也让小哀没藏好对新一的心思。宫野志保 = 灰原哀的确是个令人心疼的悲剧角色，一路看下来没谁会讨厌她，反而都会希望她幸福，只不过再怎么看，能让她幸福的都不可能是新一就是了。即使身体恢复，小哀大概也只能站在一边默默祝福新一和小兰幸福吧。

其实说起来，小兰才是最无辜的那个。她的确没小哀那么聪明，也很爱哭，但她只是一个普通的女子高中生，她的坚强和勇敢已经是她足够出色的地方。喜欢的人消失万年见不到几次面已经很惨了，非要虐成最后都不能修成正果也太后妈了。

总之，不管结局还要多久才来临，无论怎么推断，工藤新一 = 江户川柯南肯定都还是在毛利兰这一条道上走到黑的，柯哀派的粉丝无论有多么美好的愿望，那也只会存在在梦境里而已。连每过几年惯例一次的“柯南大结局据说要出啦”也不会说新一最后跟小哀在一起。

在这部作品里，买青梅竹马股才是正确选择。

顺带一提，青山刚昌本人大概也是个不亚于安达充的青梅竹马控，服部和和叶、新一和小兰的两对父母也是青梅竹马，隔壁黑羽快斗和中森青子那一对也是青梅竹马，新一又怎么可能逃过宿命……

其之三《幽游白书》

虽然是名垂动漫史的“一出场就挂掉”的男主角，但浦饭幽助能被大家记住的另一个重要原因还是因为他对雪村莹子的感情。

试想，一个让周围人都头疼不已的不良少年，却有单纯可爱的一面，每天向莹子求婚，那场面虽然看似搞笑，但也掩盖不了他不良的外表底下羞涩纯真的心。而当幽助重生之后，在凡间沐浴阳光长大对黑暗世界完全不了解的莹子还能接受这个人魔混血的魔王转世的幽助，却也说明了作为青梅竹马，其实她一直比谁都懂幽助。她是那么坚强而美丽，当她坐在观众席上真正看到幽助在为自己的性命苦斗时，那一段扪心自问的独白更显得格外真实动人。而幽助在最后的选择时那句不是告白胜似告白的“如果他们的靠山是神，那我的靠山是女神！”也荡气回肠得让人无法不感动。现在流行把自己喜欢的对象叫男神女神，幽助可是早了 N 年就这么叫了啊。

感谢富奸到最后也没对这对璧人下手。虽然还是让人揪心了一下。在幽助去魔界时，莹子有一刻是认真了的，虽然她仍然用随便的口气掩盖自己内心的真实感受。幽助走的时候没有回头，也知道莹子肯定在窗口探头看着自己远去的身影挥手告别，这样的心有灵犀让人觉得

他们简直是天造地设的一对。尽管她对幽助说等他回来以后介绍男友给他认识，但实际上心里只有幽助的莹子根本眼里容不下他人。

虽然想找角度表扬一下富奸对这对情侣的温柔，但想了想那个神一般的结尾只给出了他们在海滩上嬉戏的画面就有点泄气……富奸老贼那个时候起就很贼了，他笔下最着力描写的这一份情感并没有抓住机会狠狠煽情，但仔细想想这又何妨呢，这就是富奸的风格，这就是富奸笔下的青梅竹马的完美结局吧。

小结

除此之外王道型的命中注定是青梅竹马的作品也还有不少，比如柯南的“对头”《金田一少年侦探事件薄》，金田一和美雪也是一对典型的青梅竹马，而且还比柯南少外力因素（没有像小哀一样的天降），自然顺理成章得很。又比如《钢之炼金术师》的爱德华和温莉，本来就不是以感情发展为主的作品温莉一路下来几乎一个对手都没有。换一个少女漫画来举例，《近所物语》也是青梅竹马顺理成章，哪怕有如月星次这个完美到简直跟外星人一样的存在的巨大威胁都差点被作者扣上基佬帽子从而退出战团……非要说这些特别王道型的青梅竹马作品有什么共同点，那大概就是作者都是年级略大的前辈这一点吧。老一代人的思想决定了这些青梅竹马的感情不可动摇，也是代表着年长者的审美观，而到了现在的轻小说时代情形就大不一样了，不过此时先按下不表。

B 邪道篇

所谓邪道，是为了跟王道区分开来。既然王道是一起长大从不分离的青梅竹马，邪道指的就是小时候一起长大、有相同的重要记忆，后来却因为种种原因不得不分开（如搬迁，随父母调动），直到再次重逢再续前缘的青梅竹马。

邪道型看似是削减了“青梅竹马”的影响力，其实恰恰相反，如果真是一直腻在一起的王道青梅竹马，就很可能陷入到毫无激情的平淡模式，这对故事而言是致命的缺点。但如果在拥有重要回忆之后拉开一段时间和空间的距离，再让两人重逢，则可以发挥的地方又变多了。分离之后的再会，又经历磨合，过去也许成为感情或者更加亲密稳固的契机，或者也可能因为过于陌生，结果相遇而不是重逢，由相遇开始故事，最后再发现原来早已经进入彼此的生命，在故事的后期就可谓是最强补刀了。

意外的是这类分开之后再相会的青梅竹马的例子也不少。

其之一《君吻》

其实一拿《君吻》动画版举例，男主让笔者气不打一处来……女主角水泽摩央为了见到青梅竹马的真田光一，离开了父母，从法国回到日本，但是一开始光一和他的好朋友相原一辉都没有认出她来。后来在摩央的鼓励下光一与暗恋已久的同班同学星乃结美开始交往，女主拱手把自己烧成炮灰也不说出自己就是小时候的摩央的事实这又是何苦呢。

最扯淡其实还是男主真田光一和好基友相田一辉都没有认出自己的儿时玩伴，最后被问到也只能说出“摩央姐你变太漂亮了所以我才没认出来”这种烂借口……

不过老实说也不能算是真田光一一个人的错，剧情如此安排也没办法……谁叫摩央自己也犯圣母病呢？但不管怎么说，这次的重逢还是为两人的发展提供了契机。

怀念着青梅竹马而回来的摩央见到日思夜想的光一之后才发现原来人家已经不认识自己了，虽然照常理来说这时候该亮身分，但“照常理”的话就不会有故事了……她选择不说，而是观望光一现在的情况，然后就发现了他暗恋着的是星乃结美。作为一个合格的圣母……啊不，青梅竹马，就干脆地放弃了光一并且帮他和自己的女神送作堆，自己也另外找了甲斐荣二这个新欢。

可我拿这个来这里讲当然还是一个青梅竹马的故事，分开这么长时间再重逢的青梅竹马肯定不如王道型发展顺利，所以这点波折也是情理之中。于是在经历过情感的考验之后，摩央还是发现自己喜欢着光一，痛定思痛之后还是向甲斐荣二提出了分手。

这么说下来觉得这一对挺折腾的不是？但从另一个角度看，没有经历过考验的年轻情感未必能长久，而在这一番自我折腾之后，摩央对于自己的心意才是百分之百的肯定，一定程度上可以说是加深加固了自己对光一的感情。

分开再重逢的青梅竹马桥段里有不少是这样在各自分开的空白期中有其他在交往的男女朋友，但最终目的还是为重新牵回彼此的手服务的。多少有点遍览群山之后依旧回归本源的感觉，这或许是邪道青梅竹马的醍醐味之一吧。

其之二《纯情房东俏房客》

这一部有点擦边球的嫌疑，因为大家一开始谁也没想到浦岛景太郎只身来到雏田庄还能有青梅竹马在等他，漫画也没有多少关于青梅竹马的交代，看起来在这个妹子遍地的故事里青梅竹马是比较弱势的那一个选择项。

但只有一点一直都交代得很清楚：浦岛景太郎是为了实现和小时候喜欢的人的约定：考上东大，一次又一次不断地重考。只不过我们意料之中又意料之外地到后期才确定，原来浦岛景太郎的约定之人就是女主角成濑川奈留。

这次，不光是男主角没认出来，女主角也没认出来呢……

不仅如此，一个自己坚持多年的约定，却不记得是跟谁约定的，看上去仿佛是为了宅在家的缓兵之计。

但正如作者自己所坦诚的那样，他只是在追求浪漫的效果。去坚持一个自己许下的承诺，无论对谁许的，无论还有没有效，去做自己答应做到的事，也是一种生存方式，一种浪漫。所以当他实现诺言的时候，不论之前对设定有什么吐槽，那一瞬间还是无法不被感动。

《纯情房东俏房客》多少也算得上是一个胡来的故事，基本都可以定位为搞笑漫画，但故事后期浦岛和成濑川两人感情线的铺开一直看得人心暖暖的。之前不知道他们之前青梅竹马的设定，但后期的揭露真相后，为两人多增一重羁绊，让他们再进一步。现在想来，如果故事一开始就从青梅竹马的切入点来描绘两人关系，未必会有这样的效果。说到底，“约定”这种东西还是属于青梅竹马的彼此重要的回忆。有“约定”的青梅竹马，肯定就不会脱出修成正果的宿命了。

其之三《青出于蓝》

“我活着就是为了成为你的妻子。”这句几乎可以满足任何男生对于女性的妄想的话出自樱庭葵之口，来自《青出于蓝》这部洋溢着和风风情的作品。

而她说这句话的对象花菱薰则是家族产业的继承人，简而言之，富二代。当然故事的节奏并不是软妹子傍高富帅这么简单粗暴，花菱薰自从父亲去世、又与祖父（现任当家）发生矛盾之后，便抛弃富二代的身分，独自一人在东京过着天天泡面的生活。虽然这么说起来好像挺凄惨的样子，可是当温文尔雅柔情万种的葵为着童年时期许下的婚约而来到东京找上薰的门时，花菱薰就毫无疑问地被打入男性公敌的行列了。

是的，抛开薰富二代的身分不算，光一个葵就足够烧死他千百次。美丽温柔，聪明能干，性格也好言行也好完全是当代大和抚子一般的葵简直是再完美不过的青梅竹马，这样的女孩为了践行童年时期的约定而来，对任何一个男生柔软地说上一句“我活着就是为了成为你的妻子。”谁能抵抗得了？更何况，在青梅竹马的两人分开的岁月，即使薰没怎么把葵放在心上，葵也一直以“成为薰的妻子”为目标努力做着各种新娘修行，简直就是理想得不能再理想的大和抚子。

虽然怎么看樱庭葵这个角色都只是承载着男生所有妄想而被创作出来的，但不得不承认的是他们的故事的确很浪漫。为童年的约定而努力的葵，温柔婉约的葵，对薰忠贞不二的葵，眼里只有将要成为自己丈夫的薰的葵……这个女子太过美好太过理想化所以才只可能存在于二次元之中，但她也成为了男性心中的一个标杆，关于浪漫，关于青梅竹马的极致。

到最后，什么家族什么财产，两人统统抛却，只为了彼此而活，薰当了普通的公务员，葵和他一起生活在一间小小的公寓里。为了爱情，为了相守，除了彼此他们什么都不要。

即使这是现实中不可能存在的情节，也会让人觉得这样的青梅竹马真好。

小结

此外，还有《MYSELF；YOURSELF》、《KANON》、《夜明前的琉璃色》等也属于邪道型青梅竹马，基本都是游戏改编所以其实有多重结局。《MYSELF；YOURSELF》这种软弱男主逃避回忆的其实不值得艳羡（倒不如说艳羡的部分是对于这样软弱的男主还有妹子们几年如一日的痴心不改），而《KANON》这样的催泪作的童年回忆根本就是拿来虐人虐己……倒也证明了不是每一份与青梅竹马的童年回忆都是美好无瑕的，但未来的结果却还是要靠自己努力，邪道的青梅竹马虽然比王道型容易展开也有激情，但也有失败破局的危险，切记切记。

成与败
时间距离与空降兵

无论是王道还是邪道的青梅竹马，剧情的发展永远逃不出这两种模式：一，因由时间空间的改变而推动感情的变化发展；二，天降第三者改变两人关系。在这两种模式下除了前面提到的各种成功案例，失败的例子亦逃不出这两种模式。

时间距离

前面也提到了，青梅竹马的设定就在于比普通的相遇多一份“前缘”，而无论王道型还是邪道型，都会因为时间空间的改变而起新的变化。

顺利推进发展的王道型赖以发展剧情的一点就是两人之间的暧昧，朦胧的感情，若即若离的感觉使得人欲罢不能。如果要以青梅竹马为主线的话，仅仅靠对青梅竹马这种类型的恋情的描写是不够的，其后的剧情的展开才是成败的关键，如果之后剧情展开的不好，就难免显得俗套。前面提过的安达充那种细致而顺利的发展自不待言，大部分成功的青梅竹马配对都差不多，所谓“幸福的家庭都是类似的，而不幸的家庭则各有不同。”青梅竹马的发展崩盘举例就是比较容易画成长篇，两个人从小到大感情有多深虽自不用提，但这种青梅竹马的范式还是有局限的，因为发展过程中的意外因素太少。比如《波子汽水》这部叫好不叫座的作品，就是因为随着时间的推移，男主女主“不知不觉就成了恋人”，让观众觉得十分没劲。即使剧情铺垫得足够细腻，如果不是对王道型青梅竹马本身就有爱的，大概是记不住这部片的吧。又比如《秒速五厘米》，这部充满了遗憾之感的小品，真要说起来，男主女主之间并没有发生过什么大事，那份初恋的心情也是真的，只不过随着时间的流逝，这份感情也渐渐化于无形，“不知不觉就渐行渐远了”。

但没办法，如果只按照一般的发展模式来推进的话，青梅竹马设定的弊病就出来了。虽然说青梅竹马感情深，但缺点在太过了解没有新鲜感，加上长时间的相处越深的感情就越容易往亲情转换，太了解对方，反而不知道从何爱起。即使突破瓶颈进入到了恋人关系，初期的磨合也足够艰难，习惯了的相处模式，改变？不改变？改变的话要怎么改变？其中的感情纠缠与内心的纠结，是难以想象的。正是因为如此，《君吻》中摩央才痛苦地说：“我们为什么是青梅竹马呢？要是互相不认识该多好。那样的话，说不定很平常地就能说出‘喜欢你’这句话了。”

而更残忍的一种状况是因为太过习惯的无动于衷或者变心。青梅竹马容易发展成亲人没错，但如果一方把对方当亲人，另一方却想把对方当恋人的话，矛盾就出现了。

付出不平衡是所有恋人都可能面对的问题。青梅竹马的一方

在为另一方不断付出，但另一方要么迟钝不查要么习以为常，这真心就有点肉包子打狗的意味。比如少女漫《SA 特优生》里的女主角华园光就是迟钝到让人惊叹“原来人可以迟钝到这种地步……”的软妹子，不过幸好最后在男主角泷岛彗的不懈努力下她终于开窍，两人终成眷属，算是皆大欢喜的结局。但比较不那么幸运的如《SKIP BEAT》里的最上京子，她的青梅竹马不破尚就根本把她当成保姆使唤，被当成女仆好多年还被看不起的京子最后终于爆发，决定报复这个“仗着我喜欢你就自以为了不起了啊？”的青梅竹马而踏入演艺圈，然后就进入青梅竹马发展模式的另一个模式——遇见天降的敦贺莲。当有人来抢自己一直认为是只属于自己的东西才发觉那个青梅竹马对自己的意义的不破尚现在大概后悔也晚了……

空降兵

接下来我们聊聊第二种发展模式——天降。所谓“天降”是指在主人公面前突然出现的“命中注定的那个人”，可以是转学生，也可以是隔壁班的同学，或者，好吧，外星人都行，总之，就是在主人公之前的人生中基本从未出现的新人物，而这个从天而降的空降兵，却命中注定地吸引了主人公的注意力……（不命中注定哪来的故事？）

然后呢，不止是青梅竹马这个范围，许多故事的固定老梗情节就这么出现了——三角形的稳定性。一边是一起长大习惯成自然的青梅竹马，一边是有致命吸引力的天降，主人公要如何选择呢?

这还真不是一个简单的问题。已经多次提到青梅竹马的感情容易转换为亲情，相比之下天降的“命中注定”感更像是真爱，而我们看的这些故事又多发生于主人公的青春期，在青春期的爱情或者说恋心的觉醒又是再自然不过的，青梅竹马 VS 天降的选择，又有点像是亲情和爱情的对决。

一般而言，青梅竹马要不作为天降挑战的对象，要不就是作为相对于第一女主的天降。当青梅竹马作为天降出现的时候，往往是因为自己的童年的时亲密无间的人有了女朋友 / 男朋友，然后受到刺激，最后觉醒，开始正视自己的感情，这种模式在 ACG 作品中是十分常见的。而青梅竹马作为天降挑战的对象的情况也非常多，这些挑战十分复杂，战胜对手是要经历层层障碍的。最大的威胁往往就来自身边的人，这是常识。假如是青梅竹马不是两个，而是三个，或者更多，那问题就大了，因为都加都有着共同的回忆，互相了解，可能其中的两人更加亲密，但未必能够成为恋人。如《SHUFFLE! 》中的土见凛与芙蓉枫和时雨亚沙都属青梅竹马，虽然芙蓉枫为王道型的青梅竹马，但终究不敌时雨亚沙，并因此而一度黑化差点被称为病娇始祖，但最终还是不得不认命，一个青梅败在另一个青梅手下。

不过最多的情况还是来自“外人”的天降。举个极端的例子,《在盛夏等待》中，谷川柑菜明明又开朗又可爱，虽然和雾岛海人的缘分没有追溯到幼儿时期那么长，但从初中时候海人转学过来开始她就一直在意他了。可惜迟钝的海人并没有发现她的感情，直到高一的时候他一不小心被从天而降的贵月一花砸扁……当然没死啦。因为贵月一花是货真价实来自宇宙的外星人啊！动画从第一话开始每一话的标题都有“前辈”，指的就是以转学生名义进入海人他们的学校三年级跟他们一起学习生活的一花，这 CP 可是彻彻底底从标题剧透了，谷川柑菜真是一点希望都没有。这个例子除了告诉我们“即使是青梅竹马，告白也要趁早”之外,还说明了“天上真的随时可能砸下个妹子”。这种天降真是防不胜防，而且这些天降们虽然和主角之间没有什么太深厚的感情，但如果是一见钟情，或者也同样是命运的羁绊（读作脚本的安排）将两人联系起来，往往有后来居上之势，天降的这种后发制人的优势使得作者可以将剧情发展操纵自如，此时就胜负就不是我们所能猜测的了。又比如《天降之物》中的伊卡洛斯可谓是名副其实的“天降”，青梅竹马只能称配角或是

第二主角了。而《空罐少女》中的空罐少女MELON也是典型的天降，明明天空寺奈染弥与大地翔这对青梅竹马的姓都这么对配：大地对天空，但是MELON突然空降，却简单地成为了第一女主角；再有《濑户之花嫁》中青梅竹马的钱形巡沦落为天降的濑户灿的陪衬、《散华礼弥》的左王子蓝子败给僵尸礼弥、《灼眼的夏娜》的吉田一美不敌夏娜的红莲之焰……近年的各类作品里，青梅竹马输给天降简直都成了主流。一方面这大抵是因为天降的剧情让作者更有发挥余地，另一方面可能也说明了青梅竹马这种老式审美观的过时，大家都更愿意看到更多更新鲜的剧情。

千人千面的青梅竹马

历数了一下各种青梅竹马的作品，各种类型皆有不同，不过总结一下的话还是能发现其中一些规律：

首当其冲是前面也提到了的男性向后宫类动漫作品和GALGAME里温柔、家事万能型的青梅竹马女生设定非常的多，甚至到了如果没有青梅竹马角色设定的GALGAME都会被称作是BUG的地步，但多数青梅竹马设定模式化、存在感薄弱都是值得诟病的地方，究其原因大抵是因为首先幼驯染路线很难做出新意，前面也说过青梅竹马虽然有时间空间的优势但劣势也同样明显，所以除了专门针对幼驯染属性做的GAL或者主打幼驯染角色的GAL以外，一般的GALGAME里青梅竹马的路线都比较一致，而长此以往，后宫中的青梅竹马就渐渐开始有了固定形象，各个游戏之中也万变不离其宗。其次，对于玩家而言，比起千篇一律的设定，肯定还是期待着新鲜感的。青梅竹马虽然有前置点了，但果然还是天降的可能性更多、对创作者而言发挥的地方也更大。在GALGAME剧情设定越来越要靠剑走偏锋吸引眼球获得关注的现在，幼驯染路线就成了不可能成为主打的支线。

然，普通正常向的剧情里，青梅竹马终成眷属的比例就高了很多，一方面剧情向作品的创作者追求就不太一样，大部分还是想踏踏实实讲故事，不是考虑选择什么类型去追妹子/汉子，所以比起模式化的后宫类动漫游戏，剧情向里的青梅竹马的类型也很多样。这种时候主要就是看创作者自己的态度，作者自己喜欢青梅竹马关系的，就会好好去画这个故事，让青梅竹马走到一起。

而对青梅竹马有所喜好的人群，不分创作者或受众，大抵有以下几个特点：

一、前面也提到过，年纪稍长、观念比较传统的人群。东洋的文化里对青梅竹马是相当推崇的，无论我国还是日本，如果是讲青梅竹马两小无猜最后在一起了的故事总是多给与溢美之词，什么从一而终啊相濡以沫啊纯真情感啊……青梅竹马之所以成为一种浪漫，大概和这些观念的灌输脱不了干系。

二、内心渴望安全感的人。比起并不知根知底的天降，一起长大、彼此互相了解的青梅竹马是可以完全信任的对象。初恋、初吻、初次的一切，都是和同一个人的话，心里也会很踏实吧。

三、有点懦弱的典型宅。未必真的了解青梅竹马是什么样，但被游戏啊动画啊洗了脑,心目中有“理想的青梅竹马”的形象。无论自己多么废柴、不受欢迎、不善交际，但只有那个女孩，会站在自己面前对别人说“他还是有优点的！我知道！”；无论自己做什么、发生什么事，都永远在身后默默守候的贤妻良母；即使被别人发了一堆好人卡，也会帮你收好卡片还帮忙归类整理……

四、自己有青梅竹马、理解青梅竹马的温馨和感动之处、自己也想要青梅竹马的人。这种情况就比较少了……毕竟现在钢筋水泥的灰色森林中生活的我们，有要好关系一起长大的青梅竹马的概率还真是低啊……有这种青梅竹马存在的人，能懂得珍惜的话就再好不过了。

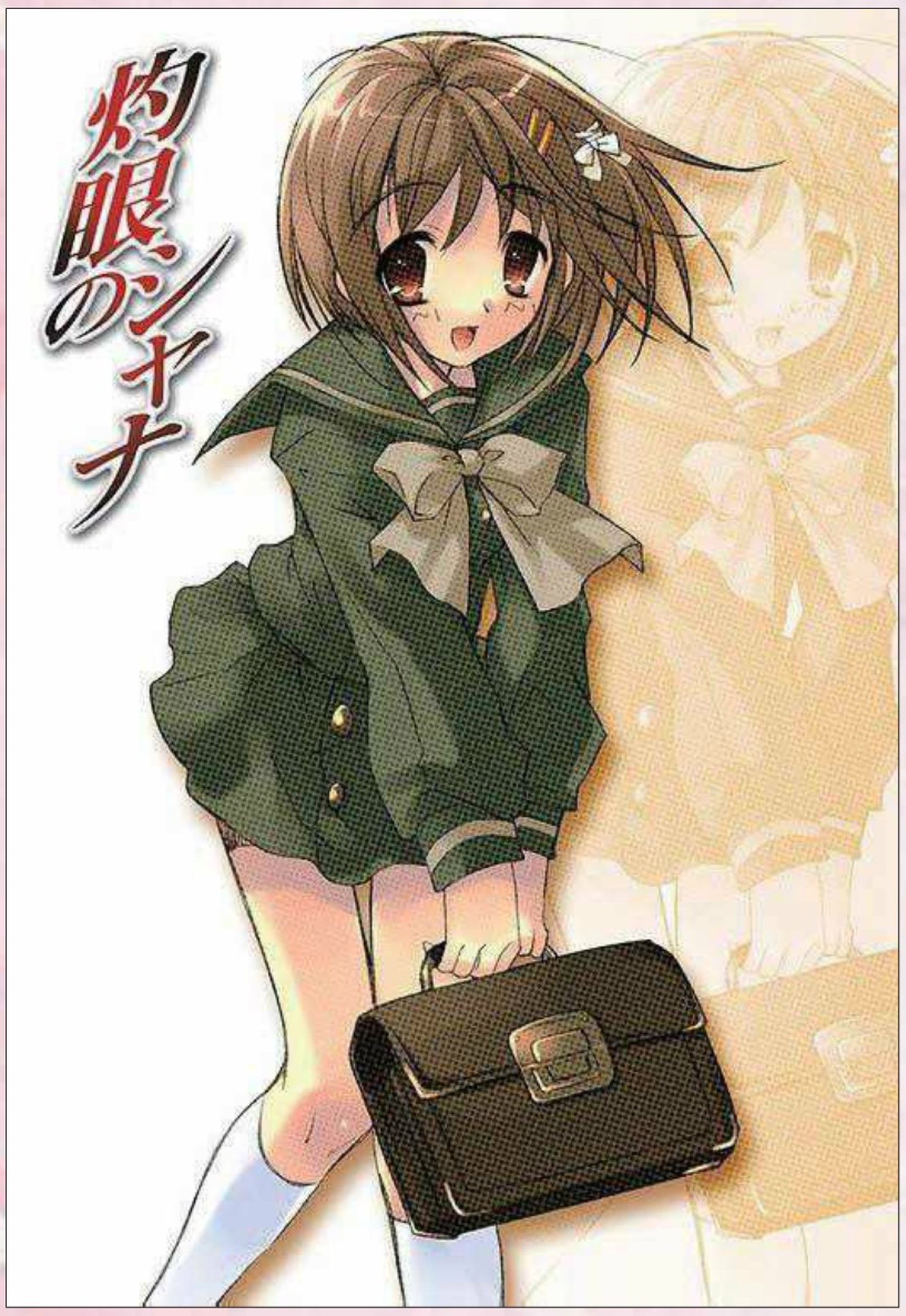
每个人心中的青梅竹马都大有不同，也就决定了创作者和受众方向上的不同，大概也有不同于以上归结的类型存在，请不要以鄙见为准，自由地萌吧！

尾声

也许和一个人从小开始就相识相知相爱相守对于生活节奏越来越变幻莫测的我们来说已经是一种奢侈，所以只能寄情于二次元之中寻找那完美的青梅竹马，然后又将其美化放大，仿佛那一种臻于完美的浪漫已不复得见。对于青梅竹马的浪漫也好美好也好幻想也好，执着的人总有执着的理由，能欣赏的亦是一种福分，而已经拥有的，就更该珍惜眼前人，不要让幸福溜走了。

毕竟，在看过这么多故事之后，大家多多少少都会期待有一个陪伴自己长大的青梅竹马吧？

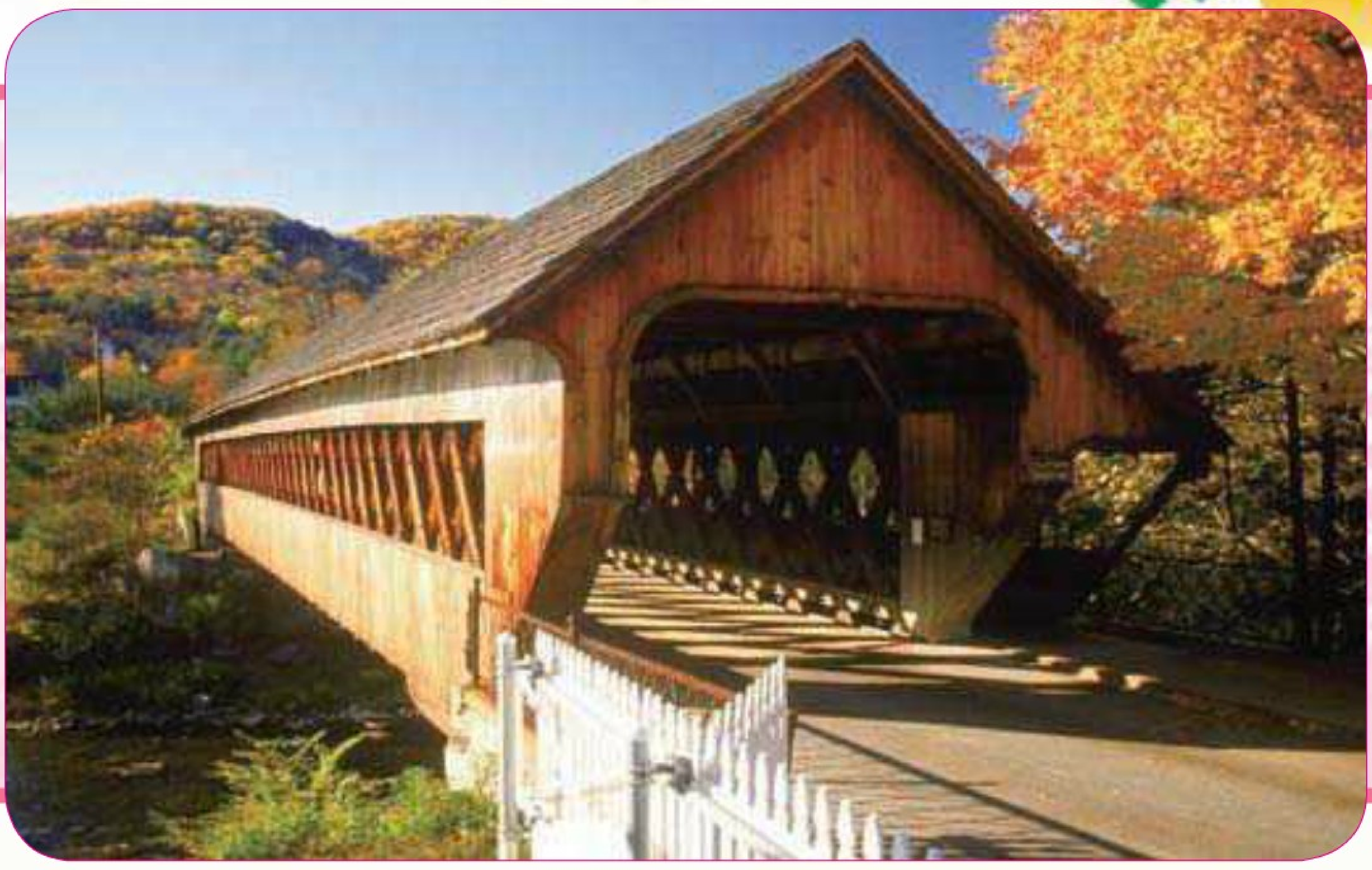
如果这一世已经来不及，下辈子能有也好啊！



小编与上帝

《游戏·人》第52辑 读者调查

1、您对本期杂志是否满意，请您指出最满意的几篇文章。
2、您希望在《游戏·人》中看到哪位业界人士的自传？
3、您希望在《游戏·人》中看到什么特别的内容？



天气渐凉，不知不觉我们已身处秋季，朝着寒冬而去。这一年也很快将翻过一页，不知道各位读者，今年的目标是否已经达成？如果达成了的，恭喜你，度过了心想事成的一年。而如果还没达成，看看能不能在今年的最后再加把劲，《游戏·人》期待着各位读者的来信，一起分享今年的心情。回顾今年，新世代主机的发售，众多大作的接连推出都让人感受到游戏业那依然蓬勃的生命力，想必身为玩家的各位看到这样的好局面也感到开心吧。

●Eamil brave-heart：

各位小编们好，我是《游戏·人》的忠实读者。由于喜欢剧情表现力较高的游戏，所以我买了《超凡 双生》，期待它能带给我继《暴雨》以来的非凡电影化体验，但实际的表现让我感到很一般，我最搞不懂的就是为什么要糅合那么多种桥段，一会儿枪战一会儿竞速一会儿又逃命，弄得我脑子都有点转不过来了。而且剧情的表现支离破碎，我都有点搞不懂顺序，小编能给我说说么？好让我能继续玩下去。

时雨 感谢这位读者的来信。《超凡 双生》是一款很有野心的作品，时雨我参加过在香港的售前发布会，采访过制作人一些相关的问题，他想给玩家们带来新的互动式情感体验，也为此下了不少功夫。但实际表现有些让人失望。我说说我在剧情和表现方式上的看法。实际上这个游戏的故事并不复杂，但是制作组却用了复杂的方式表现，有些弄巧成拙。剧情的长度和深处也达不到实际的游戏时间，稍微有点像是花了十个小时看了部长度只有两个小时的电影一样，如果制作组能把长度控制一些，让高潮部分和舒缓部分有更巧妙的展示方式会更好。其次，游戏太依赖于蒙太奇手法的应用。蒙太奇是一种电影的表现方式，根据影片所要表达的内容和观众的心里顺序，将一部影片分成许多个镜头，然后再根据所需要的方式，例如生活逻辑、推理顺序、作者的表达倾向和美学原则重新编排。如果应用得好，能让表现的内容主次分明，达到高度的概括集中，并且引导观众的注意力，激发观众的思考，呈现出特定的意义，并再现一种特殊的时空。我们可以看到，游戏使用正是这样的手法，

放弃了游戏惯用的时间推移顺序，改为这样的方式进行呈现。但实际表现并不佳，太多样的要素混搭会让许多玩家无所适从，游戏毕竟不是电影，直接使用这样的方式其实不太恰当，而且使用要适度，全篇都这样确实也有点太过。如果您认为剧情的理解比较困难，也可以看一下由UCG制作的《超凡 双生》正常顺序的版本以了解游戏剧情全貌，再去体验会有别样的体会。虽然前文我提了这款游戏不少的缺点，但实际上我是很喜爱这款游戏的，不仅有中文，细心体会还能感受到不少的闪光点。而在这个越来越浮躁的时代，能够坚持做这些剧情向的游戏也不简单，向开发者致敬！

●Eamil frank：

最近我有不少的困惑，明明有好多游戏玩，但是草草通关一遍后就感觉提不起劲。例如某款游戏，我期待了好久等待它的发售，发售后早早入手，但玩了之后觉得很没意思，很快又将它放下。我变得很怀念小时候的时光，什么都不用管，约上三五知己的好伙伴就能战上好大半天。看现在的游戏，制作比起以前精良了许多了，但是带来的快乐却不如以前的多，你们也会有这样的感觉么？

时雨 谢谢这位读者的来信，相信您的困惑也能代表一部分玩家吧。对于我个人而言，信奉的一句话是："努力工作拼命玩。"工作的时候就努力工作，玩的时候就不要顾虑太多。有时候之所以会没办法全身心投入到游戏中去享受，也和我们面临的压力越来越多有关系。我们大了，不再像小时候那样，不顾其他自由地玩。我们要考虑自己的事业、照顾家人爱人、需要承担起自己的责任，我们很难去抽身完全专注在一件事上。但是不妨换个想法，暂时让自己从繁杂的事情中抽离开来，享受下片刻的游戏乐趣。当然，现在的游戏越来越强调面联和网联的乐趣，拉上喜欢的同好一起游戏，绝对能让游戏的乐趣成倍上升。独乐乐不如众乐乐，与熟悉的朋友恋人一起游玩总比与陌生人游戏要来的愉快。在游戏的过程中，和朋友一起体验到了共

同协作的愉悦感，感受到了相互竞争的不服输乐趣，这时候游戏不只是游戏，更是一个完美的社交平台。越来越多的厂商愿意加上网战和联机模式也是如此。既能让这款游戏成为一个让玩家们相互交流的平台，增加游戏的魅力，让玩家在游戏中投入更多的时间，又能利用网战和联机模式来推出DLC或者收费项目，让游戏的收益得以提升。所以，请试试看我所说的两点吧！希望你能重新感受到游戏带来的欢乐！

●Eamil 邢台：

小编们好！天气渐凉，不知道编辑部的天气怎么样呢？我在国外，一觉起来满地都铺满了雪花，非常的漂亮。不知道小编喜欢冬天嘛？我很喜欢呢！

时雨 感谢这位读者的来信，在编辑部所在的城市里是见不到雪的，比较遗憾。由于时雨的家乡地处广东的粤东地区，所以没有见过雪。因而从小就有个看雪的想法，拉上想一起的人去看雪，这是我的一个小小心愿。至于冬天我个人是很喜欢的，虽然吹着寒风，走在大路上会感觉比较寂寥，但窝在家里，和亲人朋友一起打边炉一起游戏，是一件非常温馨的事情。

天气逐渐变冷了，每天早晨爬出被窝都开始变成了一件困难的事。明知就算再多躺5分钟也是无济于事，但仍忍不住去贪恋那片刻的温暖，没办法，谁叫我们就是如此肤浅的生物呢。再说偶尔这样一下又有什么关系呢？如果连这么一点点享受都要被克扣掉的话，人生岂不是索然无极了？只是千万不要因为图一时爽快而导致上班上课迟到哦，那样可就得不偿失了呢～

序号	曲目	出自	演唱者
01	Radio Ga Ga	《横行霸道V》宣传曲	Queen
02	Lost Cause	《超凡 双生》插入曲	Beck
03	激情论	《Highschool DXD NEW》片头曲	ZAQ
04	Distance	《宇宙战舰大和号 2199》片尾曲	JUJU
05	ニブンノイチ	《高达破坏者》片头曲	BACK-ON
06	明日への鼓动	《闪之轨迹》主题曲	小寺可南子
07	カラフル	《魔法少女小圆 叛逆的物语》片头曲	ClariS
08	chocolate insomnia	《猫物语（白）》主题曲	堀江由衣
09	Birthday wedding	—	柏木由纪
10	木兰の泪	—	森惠
11	革命デュアリズム	《革命机》第 2 季片头曲	水树奈奈 x T.M.Revolution
12	君の银の庭	《魔法少女小圆 叛逆的物语》片尾曲	Kalafina
13	アレルヤ	《空之境界》片尾曲	Kalafina

《游戏·人》第五十二辑音乐收藏介绍

1 Radio Ga Ga

作词·作曲·演唱：Queen

I'd sit alone and watch your light
My only friend through teenage nights
And everything I had to know
I heard it on my radio

You gave them all those old time stars
Through wars of worlds – invaded by Mars
You made 'em laugh – you made 'em cry
You made us feel like we could fly
Radio

So don't become some background noise
A backdrop for the girls and boys
Who just don't know or just don't care
And just complain when you're not there
You had your time, you had the power
You've yet to have your finest hour
Radio – radio

All we hear is radio ga ga
radio goo goo
radio ga ga
All we hear is radio ga ga
radio blah blah
Radio what's new?
Radio, someone still loves you

We watch the shows – we watch the stars
On videos for hours and hours
We hardly need to use our ears
How music changes through the years

Let's hope you never leave old friend
Like all good things on you we depend
So stick around 'cos we might miss you
When we grow tired of all this visual

You had your time – you had the power
You've yet to have your finest hour
Radio – radio

All we hear is radio ga ga
Radio goo goo
Radio ga ga
All we hear is radio ga ga
Radio goo goo
Radio ga ga
All we hear is radio ga ga
Radio blah blah
Radio what's new？
Someone still loves you

Radio ga ga （ga ga）
Radio ga ga （ga ga）
Radio ga ga （ga ga）

You had your time – you had the power
You've yet to have your finest hour

我独坐着看着你在发光
你是我少年时期夜晚的惟一伙伴
我所知道的一切
都是从电台中听来

你把老时代的歌星带给了听众们
播放过《世界之战》——也就是我们被火星入侵的故事
你让我们笑，让我们哭
你让我们觉得自己能够飞翔
电台哦

千万不要，变成背景般的噪音
成了年轻男女们忽视的存在
他们并不知道也并不在意你
当你不在时却会满腹牢骚
你有过你的时光，你有过你的力量
你的巅峰岁月还尚未到来
电台哦 – 电台哪

我们都听电台嘎嘎
电台咕咕
电台嘎嘎
我们都听电台嘎嘎
电台吧啦吧啦
电台有啥新消息
电台，还有人在喜爱着你

我们看节目，我们看明星
在电视上看了一个又一个小时
我们几乎不用自己的耳朵
音乐在这些年改变了那多么

让我们寄望你绝不离弃老朋友
就像是你我依赖的那些好东西
留下来吧因为我们会想你
当我们厌倦了图像的时候
你有过你的时光，你有过你的力量
你的巅峰岁月还尚未到来
电台哦 – 电台哪

我们都听电台嘎嘎
电台咕咕
电台嘎嘎
我们都听电台嘎嘎
电台咕咕
电台嘎嘎
我们都听电台嘎嘎
电台吧啦吧啦
电台有啥新消息
电台，还有人在喜爱着你

电台嘎嘎（嘎嘎）
电台嘎嘎
电台嘎嘎

你有过你的时光，你有过你的力量
你的巅峰岁月还尚未到来

稀饭推荐

在足足30年前，当皇后乐队演唱出这首被传为经典的《Radio Ga Ga》时，恐怕无法想象30年后它会成为《GTA V》的标志性音乐之一，而这首音乐代表的，就是主角之一的麦可。为什么要用这首歌来作为麦可的预告片的背景音乐？看看这首歌的歌词，相信大家都懂了。这首歌是用于缅怀电台流行岁月的歌曲，而在本歌诞生时，电视已经取代了电台，成为最流行的娱乐媒体，而听着电台长大的一代人却无法割舍自己对于电台的依恋，而《Radio Ga Ga》的主题，就是称颂电台，并相信它的辉煌时刻还尚未到来，还有着光明和美好的未来在等着它。这用来映射麦可是非常适合的，他不但是个老电影迷，本人也是一个看似早过了辉煌时刻，遭遇中年危机的大叔。然而他仍然有着强大的力量，能够成就一番大事，而游戏的结局也证实了这一点，足以和歌词互相印照。

2 Lost Cause

作词·作曲·演唱：Beck

Your sorry eyes; they cut through bone
They make it hard to leave you alone
Leave you here wearing your wounds
Waving your guns at somebody new

Baby you're lost
Baby you're lost
Baby you're a lost cause

There's too many people you used to know
They see you coming they see you go
They know your secrets and you know theirs
This town is crazy; nobody cares

Baby you're lost
Baby you're lost
Baby you're a lost cause

I'm tired of fighting
I'm tired of fighting
Fighting for a lost cause

There's a place where you are going
You ain't never been before
No one left to watch your back now
No one standing at your door

That's what you thought love was for

Baby you're lost
Baby you're lost
Baby you're a lost cause

I'm tired of fighting
I'm tired of fighting
Fighting for a lost cause

你哀伤的眼神，能够穿骨蚀心
他们千方百计地留你孤独一人
把一身伤痕的你留在这里
用你的枪去恐吓另个一人

宝贝你失落了
宝贝你迷惘了
宝贝你就是你堕落的原因

有太多的人你曾熟识
他们看着你来了又去
你们彼此都知根知底
这小镇疯了却无人在意

宝贝你失落了
宝贝你迷惘了
宝贝你就是你堕落的原因

我厌倦了去争吵
我厌倦了去战斗
去为了一个失败的原因而努力

你总是在寻找着一个地方
你并不是总是这个样子
现在无人会再支持你
现在无人会再关怀你
而那些就是爱的价值

宝贝你失落了
宝贝你迷惘了
宝贝你就是你堕落的原因

我厌倦了去争吵
我厌倦了去战斗
去为了一个失败的原因而努力

稀饭推荐

这首《Lost Cause》来自美国创作音乐人Beck的专辑《Sea Change》，发行于2002年，彼时正是他事业的上升期，不过在两年前，他和自己的未婚妻结束了长达九年的关系，这让Beck一度陷于低落之中。他用创作音乐来舒缓自己心中的伤痛，而作为这段经历的产物之一，充满了悲伤愁绪的《Lost Cause》就是这种心境的最好反应。足足11年后，这首歌曲再一次得到了大家的关注，因为在近期的大作《超凡 双生》中，流落街头，陷于迷茫之中的Jodie为了抒发情怀，借来街头艺人的吉他，深情地唱了一段女生版的《Lost Cause》，纯净的嗓音伴着朴素的吉他声，别有一番令人赞赏的味道。如果玩家们想要听听这个版本，记得关注《UCG》在网络上发布的《超凡 双生》全剧情视频《灵魂剧场》哦！

3 激情轮

作词·作曲·演唱：ZAQ

たかが知れてた衒いが　渦巻いて
追い縋ることも出来ずにいたよ
涙の理由　君に言えないままで
唇はいつも空を睨んでいた

頽れてた闇夜に　君が越えてきた境界线
世界システムは革命期ね
快感　痛み　破壊　创造
かえていく　わたしの弱さも
We go harder than never!!
今　押し寄せる感情论
命悬けの爱は甘くないわ　强く…もっと强く
どんな嘘が待っていたとしても
选んだ导き信じて
「振る舞うことはない」と
优しい悪魔の微笑みは
儚く　全てを照らすの

嘲笑っている予言者　阻む者
追いかけてるのは　敌か?　悪魔か?
君が梦に　诱って相づちを强请る
颔いたとき　全てが目覚めていた

ありのままのわたしを　昙りなく信じてくれる

缚りを解いて　紡いだ言叶
暗く　深く　弱い　迷い
意味のない幻影なのだと

今　震わせる理想论
手放した自由は彼方へと　远く…ずっと远く
爱が　心に真実を撃つ
情热の剣を手に
「护りたい　心から」
欲望　伪善に包んででも
わたしはずっと此処にいる

世界のプロセスが　仕组まれたルールなら
Rising emotion…Never going back
君の側で　壊すよ…

あぁ　呼び覚ます激情论
命悬けの爱は甘くないわ　强く…もっと强く
どんな嘘が待っていたとしても
选んだ导き信じて
「振る舞うことはない」と
优しい悪魔の微笑みは
儚く　全てを照らすの

九兵卫推荐

ZAQ是一名在活跃在NICONICO上的日本女歌手，兼音乐电视动画词曲作者，这首歌是来自她的专辑《激情论》的主打歌曲，也是TV动画《Highschool DXD NEW》“停止教室的吸血鬼篇”的Opening Song，钢琴与电子的交错相辅，动感如心脏跳动般的beat，再配以ZAQ那略显沙哑的嗓音，犹如散发着芳甜气息的毒药般刺激，令人皮肤都随之颤抖，激起了仿佛要燃烧身心般的情感。

体会到自己的弱小 迷惘不已
我欲追随你而去却有心而无力
落泪的理由 至今仍未向你述说
只能紧闭双唇苦望虚空

在萎靡的暗夜中 有你曾跨越的境界线
世界系统正在变革
伴随着快感 痛苦 破坏 创造
变革 连同我的弱小一同改变
We go harder than never!!
现在 如同狂涌而上的感情
拼上性命的爱恋不可天真 要变得更强 更强
无论即将面临多少谎言
我只相信自己选择的指引
你那毫无掩饰的热情与
那小恶魔般温柔的微笑
如梦似幻 照耀一切

讪笑的预言者与阻挠者
追至面前的究竟是敌人 亦或恶魔?
你于梦中的的邀请如此甜蜜诱人
颔首之际 我却已觉醒

请你相信全心全意如今的我
解开束缚所编织的话语
如此的黑暗 深沉 孱弱 迷惘
即便那是毫无意义的幻影

如今 令人颤抖的理想论
放手向着自由的彼方远去 永不回头
爱意不断以真实冲击着心扉
将热情之剑握于手中

自心底想守护
即便欲望被伪善所缠绕
我依旧如我

即使世界被既有的规则所束缚
Never going back
我将伴随在你身边 将一切破坏殆尽

啊啊 被唤醒的激情论
拼上性命的爱恋不可天真 要变得更强 更强
无论即将面临多少谎言
我只相信自己选择的指引
你毫无掩饰的热情与
那小恶魔般温柔的微笑
如梦似幻 照耀一切

4 Distance

作词·作曲：高木洋一郎、演唱 :JUJU

少しづつ色を変える

空を二人眺めてた

未来の约束もないまま

繋いだ手握り返した

终りにしたほうがいいって
头でわかっても
心が言うことをきかなくて

あなたをなくしたら
明日に何を思えばいい？ 教えてよ

爱してるって言わないで
またつらくなってしまうから

今はただ 何も言わずに
夕阳が姿消すまで そばにいて

会えばまた笑顔になる

离れれば涙になる

近づくほどに求めて

あなたを困らせていた

叶わなくたっていいって
覚悟はしてたけど
もう自分に嘘つけなくて

伝わるぬくもりに
今よりもっと何かを 期待してる

ありがとうって言わないで
会えなくなってしまう気がして

今はまだ微笑んでいて
消えない悲しみをそっと 隠していて

爱してるって言わないで
心揺さぶられてしまうから
何もかも 许しあえたら
あなたに甘えられたら

爱してるって言わないで

またつらくなってしまうから

今はただ何も言わずに
夕阳が姿消すまで そばにいて

天色渐渐变了呢

两人凝望着苍穹

明明连未来的约定也不存在

却不自觉回握你的手

将这段感情终结比较好呢
哪怕自己明白
但心也听不进如此的劝告

失去你之后
明日我该思念着什么好　请告诉我吧

我不会说出我爱你
这只会让我更加痛苦

现在什么也别说
只需待在我身边　直至暮色消逝

与你相见总是粲然浅笑

一旦分离即潸然落泪

如果祈求更加靠近的话

肯定会让你困扰的吧

即使无法实现也没关系

虽然已经做好觉悟
再也不想对自己说谎

现在比起其他
更加期待你自然流溢的温暖

我不会跟你说谢谢
这只会让我意识到再也无法相见这个事实

现在的我依旧笑着
渐渐藏起无法消逝的悲伤

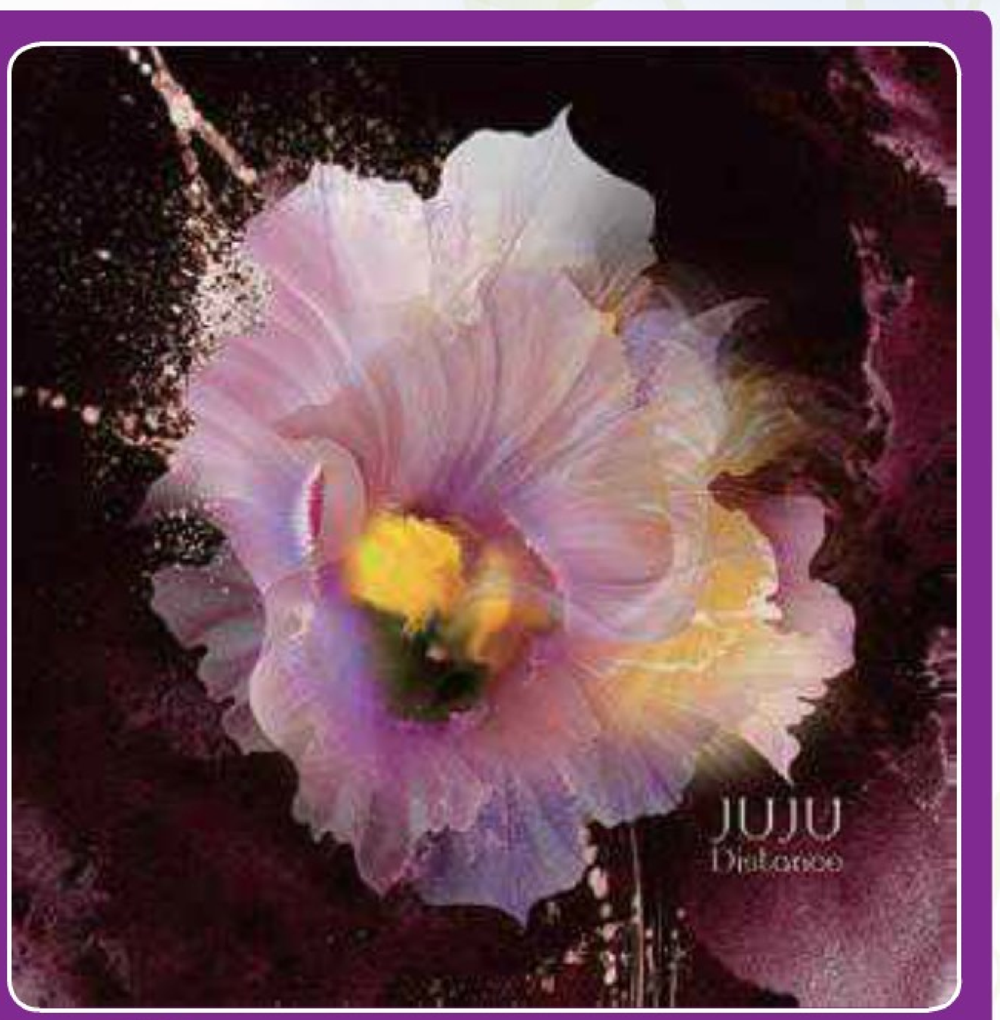
我不会对你说我爱着你
因为只会让我的心更加动摇
如果能被上帝宽恕一切

继续被你宠溺的话

我不会说出我爱你

因为只会让我更加痛苦

现在什么也别说
只需待在我身边　直至暮色消逝



九兵卫推荐

这首歌是JUJU在9月18日发售的专辑《Distance》里的主打歌，同时也在《宇宙战舰大和号2199》18～26集用作Ending Song。尽管内心很清楚，却又不想就此结束，心中始终无法接受这个现实的痛苦，话在嘴边却难以说出，只能将其痛苦地咽回，独自伤心。哪怕心中有千言万语，但是现在只想两人在一起，直至暮色消逝。

5 ニブンノイチ

作词·作曲·演唱：BACK-ON

一人じゃない　仆ら繋がってるから
明日へと　踏み出したくなったんだ
それぞれの梦の色　繋いで
この空に鲜やかな　虹をかけよう

これといって取り柄もない
劣等感と歩いてて　自信だって无い
「ってゆーかそれで乐しいの？」って
君は笑って　仆を追い越していく…

心の中で　一人になると（Flash back）
ただシンクロさせて（Mush up）
君となら　できそうさ　（Right now）
Ready set go!

一人じゃないって思えた时から
叶えられそうな　气がしたんだ

変わらない　いつもの笑颜のままで
君は　仆の手掴んで
歩き出すよ

自分だって　信じられないくらい
期待感で　もっと未来が見たい
「ってゆーかこれマジヤバくない？」って
仆は笑って　君と歩いてる

今解き放て　无限の可能性
自分で闭じ込めるのは（No way）
あとは心が示す（So way）
そう　Ready set go!

二人なら　不可能なんてないさ
そう思えたのは　君がいたから
仆にない强さと　君が持ってない

力を重ねて　飞び立つよ

一人じゃないって思えた时から
叶えられそうな　气がしたんだ
変わらない　いつもの笑颜のままで
君は　仆の手掴んで
歩き出すよ

二人なら　不可能なんてないさ
そう思えたのは　君がいたから
仆にない强さと　君が持ってない

力を重ねて　飞び立つよ

立ち止まるな!（Don't stop!）
そばにいるから（Don't cry）
君はもう一人じゃない
This gonna be alright

进み出せ今　go now
二人だったら　No tire（No tire）
君はもう一人じゃない
This gonna be alright

你并不是一个人 因为我们维系在一起
所以才会 想要向着明天前进
彼此的梦想的颜色交织在一起
在这片天空编织成鲜艳的彩虹

我并没有特别的优点
怀抱着自负感 不自信地前进着
你笑着说“这样有意思吗？”
走到了我的前面…

当心里只有自己孤独一人时（Flash back）
只是想让它一起共鸣（Mush up）
总觉得如果是和你在一起的话就能做到（Right now）
Ready set go!

当想到自己不是孤身一人时
就有种梦想可以实现的预感
你的脸上是一直未变的笑容
拉起我的手
迈出前进的脚步

就连自己也觉得难以置信
心中的期待膨胀让我更想看到未来
你说着“这很不妙不是吗？”
我笑着，走到了你的身旁

现在就让这被自己关起来的
无限的可能性得到解放（No way）

然后用真心来证明（So way）
对 Ready set go!

如果两人在一起的话 就没有不可能做到的事
让我有如此想法 是因为你在身边
我们有着 彼此所没有的坚强
将彼此的力量结合 飞跃向前

当想到自己不是孤身一人时
就有种梦想可以实现的预感
你的脸上是一直未变的笑容
拉起我的手
迈出前进的脚步

如果两人在一起的话 就没有不可能做到的事
让我有如此想法 是因为你在身边
我们有着 彼此所没有的坚强
将彼此的力量结合 飞跃向前

别停住前进的脚步！（Don't stop!）
我就在你的身边（Don't cry）
你已经不是孤身一人
This gonna be alright

现在迈步向前吧 go now
只要两人在一起的话 No tire（No tire）
你已经不是孤身一人
This gonna be alright

秋沙雨推荐

说到和NBGI在各作品里合作次数最多的歌手组合的话，BACK-ON绝对是第一。当年出了为“《世界传说 光明神话》系列”演唱过两首主题曲之外，还为手机游戏《羁绊传说》演唱过印象曲，许久不见之后，这组合带着两首高达的歌曲再次出现在了玩家们面前。在该曲的CD里同时还收录了《高达破坏者》的印象曲《INFINITY》，BACK-ON用欢快的音符来歌唱着两个男孩之间的纯真友情，两人携手前行的话，无论是什么样的困难也不会害怕。《高达创战者》和《高达AGE》一样走的是低龄化路线，但是火爆的战斗场面、对高达历代作的致敬与层出不穷的小捏他也让高达粉丝们享受到了一种别样的乐趣，可算是真正意义上老少皆宜的一部作品。

6 明日への鼓动

作词 :Falcom jdk BAND　作曲 :Falcom jdk BAND　演唱 :小寺可南子

あなたには何が闻こえているの
星空に誓い合ったあの日の约束?
求める世界はとても大きくて
いつの间にか梦さえ忘れていた

过ぎ去っていく季节の波に呑まれ
溺れそうになる时だって
めぐりめぐる轨迹の息遣いを　感じられるのなら
もう　迷いなどないさ

空にこだまする明日への鼓动
瞬き煌めく星のように　光になって道を照らし出すよ
だから　ほら　颜を上げて　真っ直ぐ前を向いて
そうさ　行くよ　仆は　未来へ

あなたは何かを信じているの
星空に誓い合ったあの日の约束?
目の前の暗はとても深くて
立ち向かう勇気も失くしていた

语り合った时は嘘じゃないから
挫けそうになる时だって
ひとつになる轨迹の息遣いを　感じられるのなら
もう　迷いなどないさ

风が歌い出す明日への鼓动
云间に闪く虹のように　架け桥になり道を描き出すよ
だから　ほら　颜を上げて　真っ直ぐ前を向いて
そうさ　行くよ　仆は　未来へ

过ぎ去っていく季节の波に呑まれ
溺れそうになる时だって
めぐりめぐる轨迹の息遣いを　感じられるのなら
もう　迷いなどないさ

空にこだまする明日への鼓动
瞬き煌めく星のように
光になって道を照らし出すよ
だから行こう　仆らの未来へ

风が歌い出す明日への鼓动
云间に闪く虹のように　架け桥になり道を描き出すよ
だから　ほら　颜を上げて　真っ直ぐ前を向いて
そうさ　行くよ　仆は
そうさ　行こう　君と　未来へ

你听到了什么呢?
是那一天在星空之下的誓言吗?
我们所寻求的世界无限辽阔 在不知不觉间忘却了自己的梦想

被即将被逝去的季节的海浪所吞没
即将沉没水底之时
倘若你感受到了那盘旋而至的轨迹的气息
那么 就不要再犹豫了吧

向着明天前进的鼓动回响在苍空之中
宛如转瞬即逝的繁星 化为光芒照亮那前进的道路
所以来吧 抬头挺胸 笔直地向前进
对 走吧 让我走向未来

你相信着什么呢?
是那一天在星空之下的誓言吗?
眼前的黑暗非常深邃
以至于让我失去了面对他的勇气

话语交织之时并不是谎言
在受到挫折的时候也是如此
倘若你感受到了那合为一体的轨迹的气息
那么 就不要在犹豫了吧

微风高唱着那向着明天的鼓动
宛如云间那闪亮的彩虹 勾画出连接彼此的桥梁
所以来吧 抬头挺胸 笔直地向前进
对 走吧 让我走向未来

被即将被逝去的季节的海浪所吞没
即将沉没水底之时
倘若你感受到了那盘旋而至的轨迹的气息
那么 就不要再犹豫了吧

向着明天前进的鼓动回响在苍空之中
宛如转瞬即逝的繁星
化为光芒照亮那前进的道路
所以走吧 前往我们的未来

微风高唱着那向着明天的鼓动
宛如云间那闪亮的彩虹 勾画出连接彼此的桥梁
所以来吧 抬头挺胸 笔直地向前进
对 走吧 让我大步前进
对 一起走吧 与你一起前往未来

秋沙雨推荐

《明日への鼓动》是正在热卖中的 PS3/PSV 平台游戏《闪之轨迹》的主题曲，配合原作的开场动画来看魄力十足。在那称不上是结局的结局之后来到主页面时重新响起这首主题曲，会不由得有种特别的感触，在星空之下与同伴们的真心交谈，却在不到一周之内成为泡影。歌曲的旋律是充满着希望的，就让我们与飞向苍穹的利因一起等待着故事的后半段降临吧，愿那一日在星空之下的羁绊成为引领彼此走向未来的彩虹桥。

7 カラフル

作词：渡边翔　作曲：渡边翔　演唱：ClariS

いつもモノクロだった瞳の奥の
景色舍てたら梦见つけた
何もない世界で创る绊は
强い意志与えた

里返した日常でまた走って行く先に
君はいた

触れた心は辉いた 鲜やかな色になって
羽ばたくよ希望乘せて
无限に广がる空の下集まった
愿い守り进めば
まだ谁も知らない明日へと

引き寄せられるように覗いた瞬间
光の糸は君包んだ
细く千切れそうな络まった运命
きっとまだ变われる

间违えでも信じた道は新しい景色を
照らすだろう

巡る时の中笑って 样々な想い持って
始めようまた一から
辿り着いた儚い奇迹坏れないように
手を伸ばし系げば
ほら君は侧でいつまでも ...

まだ透明な私たちはどんな色にでも
染まることが出来るから梦叶えよう

走って行く先に君はいた

触れた心は辉いた 鲜やかな色になって
羽ばたくよ希望乘せて
无限に广がる空の下集まった
愿い守り行けば
君と誓ったあの日の记忆
今超えて过去から
まだ谁も知らない明日へと

一直以来没有色彩的瞳孔深处
忽略了景色 注视着梦想
在一无所有的世界里创造的羁绊
给予了强大的意志

回到一如既往的日常 道路的前方
有你存在

感动的心灵开始发光 渐渐充满了鲜艳的颜色
载着希望展翅高飞
聚集到无限广阔的天空下
如果怀着梦想前进
说不定就能到达谁都想不到的明日

仿佛被吸引到而窥视的瞬间
光之线便会包覆着你
薄薄的仿佛能轻易撕碎般的缠绕着的命运
肯定还可以改变的

就算搞错了,但只要依然深信着这条道路
肯定会见到全新的景色吧

在重复的时光中欢笑 怀抱着各种各样的思念
再次从 1 开始吧
知道短暂的奇迹发生 小心翼翼地
伸手捉住
看,你一直都在身边哦

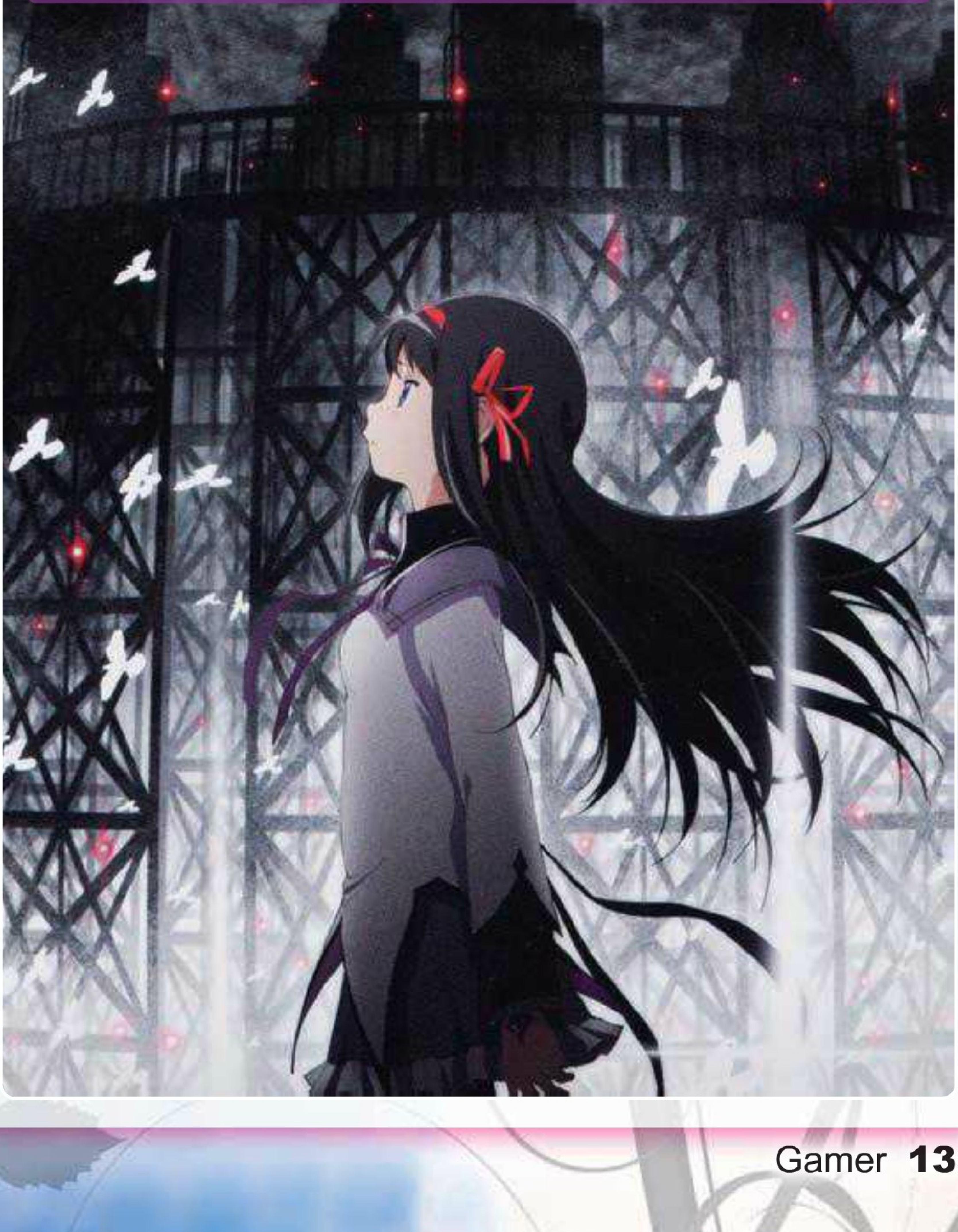
正因为我们还是透明的 无论怎样的色彩
都能染上 所以许下愿望吧

前路有你存在啊

感动的心灵开始发光 渐渐充满了鲜艳的颜色
载着希望展翅高飞
聚集到无限广阔的天空下
如果怀着梦想走下去
与你一同立下誓约的那天的记忆
如今就能摆脱过去
向着无人知晓的未来

宇宙人推荐

描写全新剧情的《魔法少女小圆》第三部剧场版已经在日本上映,不过对国内大多数粉丝来说只能(跟我一样)一边躲着(或看着)剧透一边等明年 BD 发售才有机会观看了吧。主题曲依然是由最近已经升读高中的女子组合 ClariS 献唱,曲风跟动画版和电影版接近。歌词中依然蕴含着某人对改变命运的坚定意志和希望,难道原本已经得到救赎的结局中,又发生了什么变故么?一切恐怕都要在剧场版中揭晓了吧。



8 chocolate insomnia

作词：meg rock　作曲：神田晓　演唱：羽川翼（堀江由衣）

こめんね
こんな风に　君のことを困らせる
最初で　最后だって　决めている
何度も

やたら甘すぎる　チョコレートみたいな
真っ白な夜は　嘘だらけお　お伽噺の世界
本当はずっと　梦见ていたの
本当はずっと　识らなかった
眠り姫はね　王子のキスを
待っているだけでは　だめだと

ずるいよ
私だけにくれた　笑颜のせいにして
もう一度　瞳を瞑って　焼き付けた
最后に

君と过ごした　この白夜のすべてが
足を竦ませでも　もっと　背中を押してるから

本当は　全部　识らなかつたの
本当は　全部　理解っていた
目を醒まさなきゃ　行けないんだね
君との朝では　なくても

云いたくて　云えなかった　言叶　指先で灯す度に
一言ごと　君にふられてく　感触　息でもないくらい

本当は　ずっと　梦见ていたの
本当は　ずっと　识らなかった
云ひとつない　はじめての青空
擦り剥いた心に　沁みてく

对不起哟
像这样的 让你感到困扰
这是第一次 也是最后一次 我已经决定了
无论如何

就如同那太甜了的巧克力一般
纯白色的夜晚就像充满了谎言的童话般的世界
其实我一直都在梦中
其实我一直都没察觉
沉睡的公主 只是一味等待着
王子的吻 可不行呢

太狡猾了
都怪你只对我露出笑颜
再一次闭上眼睛，铭记于心
直到最后一刻

与你共度的 这个纯白之夜的一切
即使无法站稳 也会有你在背后给我动力

其实我什么都不知道
其实我全都理解了
不得不醒来了呢
就算是一个没有你的早上

想告诉你的话语，总在要说出是无从开口
每句话被你所忽视 内心就如同窒息一般

其实我一直都在梦中
其实我一直都没察觉
首次变得万里无云的蓝天
渗入了吹弹可破的心中

宇宙人推荐

《猫物语（白）》的主题曲，因为是讲述羽川翼的故事，因此歌词也是根据她的内心来写的。曲风轻松欢快，而且带有很浓烈的童话色彩，表面就像沉睡的公主等待着王子殿下的吻一般，甜蜜，美好的童话故事。虽然梦境美好，但是王子殿下却一直不来唤醒她。羽川翼虽然一直喜欢着阿良良木历，但却知道对方不能回应这份心意。歌词中既带有羽川翼的悲伤，同时也描写了她要从甜梦中醒来的决心。

9 Birthday wedding

作词：秋元康　作曲：近藤薰　编曲：武藤星儿
演唱：柏木由纪

时雨推荐

说起柏木由纪，相信很多读者都很熟悉吧。作为 AKB48 里的人气人物，她的唱功也是非常不错的。这次给各位读者推荐的歌曲叫《Birthday wedding》，来自于她 SOLO 专辑第二弹的主打歌。该歌曲以男性的视角，是一首幸福满满的爱情歌曲，听着这首歌，相信也能感受到那份甜蜜和幸福吧。歌词简单，曲调欢快，配合她特有的声线，也很符合柏木由纪的形象，可以说这是一首为她量身定制的歌曲。

诞生日に结婚しよう
2つの奇迹が重なる日に…
迎えに行くよ
永远の誓い

自信がなかった
爱し合うこと
あなたを守れる
根据は?

やさしくしようと
手を伸ばしても
なぜか伤つけたり
意味がないことに气づいて
臆病になっていたんだ

诞生日に结婚しよう
小さなきつかけ　约束通り
一年以内に

巡り来る奇迹

そばにいるだけで
安心できる
あなたの笑颜が
生き甲斐

いくつの泪が
こぼれ落ちても
そつと拭ってあげる
仆の悲しみはあなたが
笑ってくれれば大丈夫

诞生日に结婚しよう
默って小さく颔いたね
忘れはしない
いつまでも…

诞生日に结婚しよう

小さなきつかけ　约束通り
一年以内に
巡り来る奇迹

待たせてごめんね
ようやく言えるよ
爱しさを何度も
确かめたこの言叶

结婚しよう
诞生日に结婚しよう
2つの奇迹が重なる日に…
迎えに行くよ
运命さ

诞生日に结婚しよう
未来のどこかで振り返れば
思い出すだろう
この爱のはじまり

在生日那天 我们结婚吧
在两个奇迹相重叠的日子里…
我会去迎接你
永远的誓言

曾对自己没有信心
彼此相爱的蓝图
能保护你一生一世
根据何在?

想要对你表示温柔
可是把手伸出去
为何却会伤害到你
察觉到那样原来没有意义
让我迟疑不敢做决定

在生日那天 我们结婚吧
小小的这个契机 就此一言为定
在一年之内

就会迎来的奇迹

只要有你在我身边
就会舒心踏实
你的甜蜜笑容便是
生存的意义

就算有多少泪水
流淌下来我也会
轻轻伸手为你拂拭
我的伤悲只需你的笑脸
绽放开来 便不见踪影

在生日那天 我们结婚吧
默默地轻轻点头 就是你的回应
不忘记这一幕
一直到永远…

在生日那天 我们结婚吧

小小的这个契机 就此一言为定
在一年之内
就会迎来的奇迹

让你久等了 真对不起
如今终于能说出口
经过确认爱意千万遍
不再犹豫的这一句话

我们结婚吧
在生日那天 我们结婚吧
在两个奇迹相重叠的日子里…
我会去迎接你
命中注定

在生日那天 我们结婚吧
在未来的某处若是回首往事
肯定还能忆起
这么一个爱的起点

10 木兰の泪

作词：山田ひろし　作曲：柿沼清史　演唱：森惠

逢いたくて逢いたくて
この胸のささやきが
あなたを探している
あなたを呼んでいる
いとしさの花笼
抱えては微笑んだ
あなたを见つめてた
远い春の日日
やさしさを纺いで
织り上げた恋の羽根
绿の风が吹く
丘によりそって
やがて时はゆき过ぎ
几度目かの春の日
あなたは眠る样に
空へと旅立った
いつまでもいつまでも
侧にいると言ってた

あなたは嘘つきだね
わたしを置き去りに
木兰のつぼみが
开くのを见るたびに
あふれだす泪は
梦のあとさきに
あなたが来たがってた
この丘にひとりきり
さよならと言いかけて
何度も振り返る
逢いたくて逢いたくて
この胸のささやきが
あなたを探している
あなたを呼んでいる
いつまでもいつまでも
侧にいると言ってた
あなたは嘘つきだね
わたしを置き去りに

想见你想见你
思念在我胸中低声窃语
我寻找着你
我呼唤着你

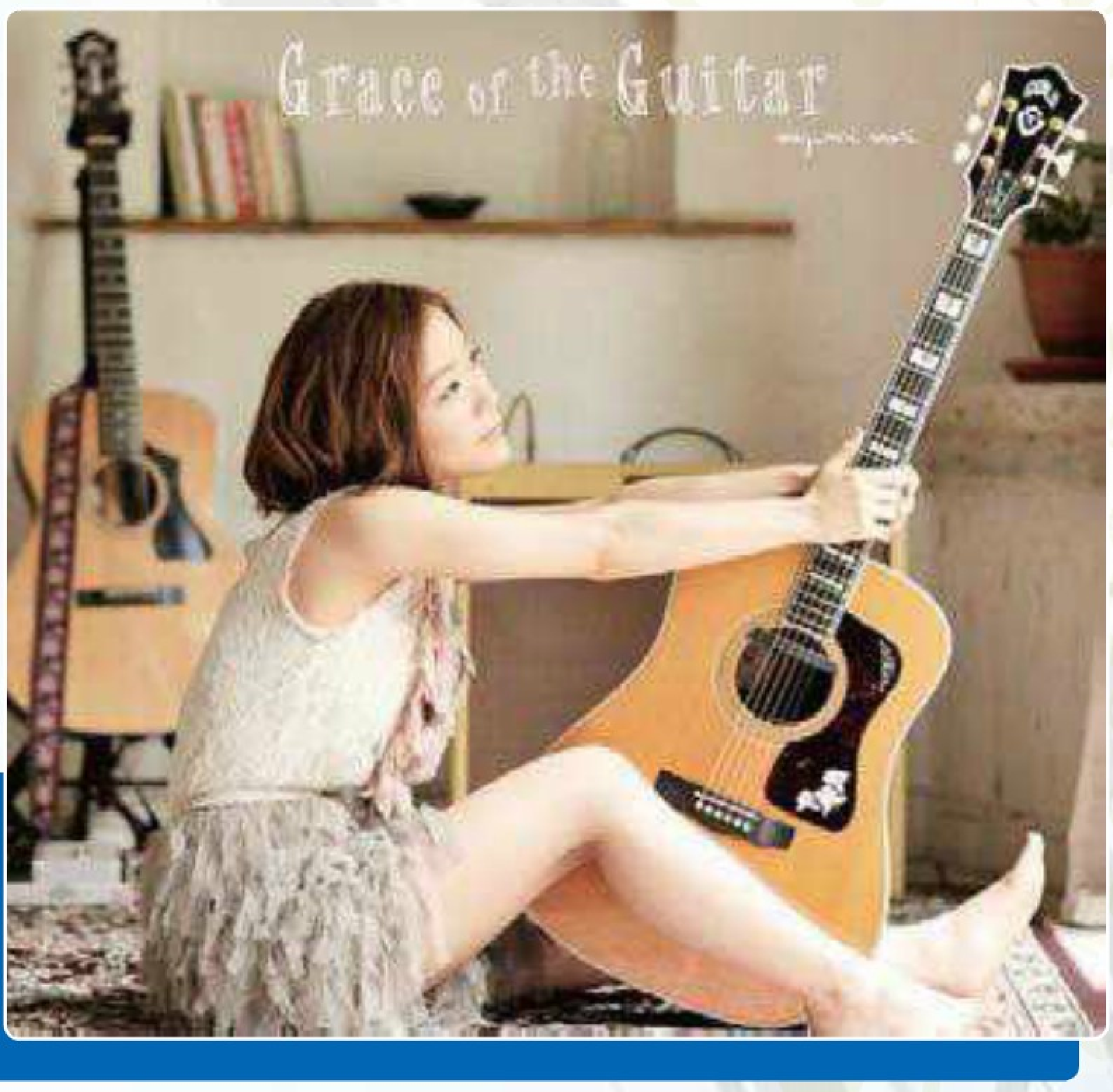
你捧着满是花朵的花篮 向我微笑
我凝望着你在那已远去的春日中

你轻轻的用恋爱的羽毛
编织着温柔
翠绿的清风缓缓将它
吹往山丘
同你一起渡过的无数
个春日
终于伴随着时间一同
逝去
你仿佛进入梦乡一般
只身飞往天际

永远 永远
曾答应会伴我身旁
你说了谎

弃我而去

每当看见木兰的花蕾盛开
满溢的泪水追踪着梦的足迹
在你一直想来的这片山丘上
只留我孤独的一人
永别的话语只说到一半 无法将你忘却



时雨推荐

说起森惠这位歌手，可能很多读者们并不熟悉，她的风格以质朴为主。群嗓音清澈，温柔而深情。这首《木兰の泪》是她的翻唱歌曲，原歌由スタ－ダストレビュ－演唱。这一次的翻唱版本对歌曲进行了一定的改编，在吉他的和弦下，充分表现了她的歌唱实力。由歌词的一句句慢慢地渗入心扉。建议读者们在安静的情况下慢慢地享受这首歌的魅力吧！

11 革命デュアリズム

作词：Hibiki　作曲：上松范康 (Elements Garden)　演唱：水树奈奈 x T.M.Revolution

传说の朝に誓った言叶
分かち合う声に奇迹よ照らせ

革命を Let’s shout
革命を Let’s shout

风の舞う光の空　吹き抜ける残响
この右手とこの左手　何を求める?
魂のカタルシスに　焦がれた感情を
重ね合えば系ぎあえば伝うのか?

运命に委ね　流れるままに
変わらぬ明日－ビジョン－　面白くない
沸腾せよ　血液の Rain
交错するプラズマのように
革命のデュアリズム　さぁ始めよう

以心传心　生の咆哮　届いていますか?
化学反应　爱が传承　ついてこい梦の果て
どんな人生－ロード－だって　いつかは交じり合う
その日君はジャッジメントする
革命を Let’s shout

プラスマイナスがゼロの　悪くはないチューニング
キスみたいに传染－クラック－した　色褪せない Dream
神样は希望与え　痛みを溶かして

何を守り何を信じ　生きろという

未来への扉－ドア－は　コインのトスと
残酷を选べ　晓の君
虹のかかる　见たことない
绝景の Flight　教えてやる
觉醒のデュアリズム　さぁ飞び込もう

百花缭乱　共振－ハウ－の冲动　火花を散らして
胸の Brave を叩く鼓动　どこまで行けるのか
変わらない「何か」で　何度口づけした
そして君は　また物语－恋－に出逢う

Just trust my heart.
Just feel my heart, ...hold you.

夸り高き爱の结晶　握りしめたら迎えに行くから
刹那から一生さえ　全て见せてきた
君への Love song
Breakout! 锁ちぎって独立せよ

以心传心　生の咆哮　届いていますか?
化学反应　爱が传承　ついてこい梦の果て
どんな－ロード－だって　いつかは交じり合う
その日君はジャッジメントする

传说降临的早晨 所立下的誓言
交互响彻的话语 唤起奇迹

一同为革命高呼
一同为革命高呼

狂风四起 於光耀的苍穹传来阵阵回响
而你的双手 在追求着甚麽?
只要从解放中的心灵 将强烈渴求的感情
给重叠紧系是否就能传达出去?

委身於命运 随波逐流
一成不变的景色 毫无乐趣可言
沸腾吧 飞溅的腥风血雨
交错重叠 就像不受拘束的等离子
发起革命二元论 一同揭开序幕

直抵内心 生灵的咆哮 你是否听见了?
透过化学反应 将爱传承 随我前往梦之尽头
不论路途为何 终将殊途同归
那日来临之际 将由你伸张正义
一同为革命高呼

无止境的兴起衰落终将平静地回归虚无
宛若吻别一般 分离破裂 永不退色的南柯一梦
神明赋予我们希望 融化内心的伤痛
该守护甚麽该相信甚麽 都是为使命活在当下

通往未来的大门变幻无常　宛若向上抛起的硬币
接受残酷的道路 凛然而立於拂晓的你
昔日高挂於天的彩虹 已不复所见
让我来教你如何追寻 飞逝的绝景
来吧一同跃入 觉醒的二元论

百花撩乱英雄尽起 带着共振的冲动　肆意点燃着战火
伴随唤醒心中勇气的悸动 究竟能够前进至何方
藉由永恒不变的事物　无数次地印下深深的一吻
然後你 再度与恋爱相逢

只要相信我的心
只要感受我的心 让它包围着你

只要紧握爱的结晶 不论结局是甚麽都能接受
从那瞬间开始直到结束 我已看清一切
传达给你的爱之歌
突破！挣脱阵阵枷锁独立於世

革命を Let’s shout
直抵内心 生灵的咆哮　你是否听见了?
透过化学反应 将爱传承 随我前往梦之尽头
不论路途为何 终将殊途同归
那日来临之际 将由你伸张正义
一同为革命高呼

八重樱推荐

水树奈奈与西村贵教再度联手为我们带来了 TV 动画《革命机》第 2 季的 OP，旋律依旧铿锵有力朗朗上口，PV 中二人分别代表火与水两个对立势力，持刀相向的模样美得令人窒息。这对跨界组合总在不断地带给粉丝们惊喜，最近二人还在一款电视节目上互唱对方名曲，并一同演唱了当年西村教主在动漫界一炮打红的《浪客剑心》主题曲《剑之心》，简直就是为粉丝们戳开了一个新的脑洞……

12 君の银の庭

作词：梶浦由记　作曲：梶浦由记　演唱：Kalafina

そっと开いたドアの向こうに
坏れそうな世界はある
朝が来るのか
夜になるのか
迷いながらひかりは绽びて

声が呼ぶまではもう少し游ぼう
花のように回る时を缲り返し

梦はこの部屋の中で
优しい歌をずっと君に歌っていた
何がほんとのことなの
一番强く信じられる世界を追いかけて
君の银の庭へ

道に迷ったあの子が今日も
一番早く归り着いた
正しさよりも明るい场所を
见つけながら走ればいいんだね

幼い眠りを守りたい番人
大人になる门は固く闭ざされて

君は气付いていたかな?
ほんとのことなんて
いつも过去にしか无い
未来や希望は全て
谁かが描く远い庭の
我が尽な物语
まだ谁も知らない

ひたむきな小鸟の声で歌う子供は
何を隐し何を坏し
燃える时计
秘密めく花の香り
「ここにいるよ」

静かに寄り添って
何处にも行かないで
窗边で啭って
何を失くしたって

梦はその腕の中に
优しい人の嘘も叹きも
闭じ込めていた
何か足りない心で
光を缠い飞んで行こう
少女のかたちをして
终わらない始まりへ
ほんとうの终わりへ

静かに寄り添って
何处にも行かないで
窗边で啭って
何处にも行かないで

缓缓打开的门另一侧的是
残破不堪的世界
已经早上了么
还是仍然在晚上
正感到迷惑的时候天边开始透出光芒

听到呼唤声之前再玩一会吧
重复着像花儿那样漫步的时间

梦想是在这个房间里面
一直给你咏唱温柔的歌曲
什么才是真实的东西
追寻着一直深信不疑的世界
向着你的银色庭院

当初迷路了的那孩子如今也
第一个最快回家了
与其寻找正确的 还不找到光明的地方
走下去就行了

想保护沉睡幼儿的看门人
长大成人的门紧紧地关上

你察觉到了么?
真正的东西什么的
在过去一直都不存在
无论未来还是希望
全部都是有谁去描绘

遥远庭院的任性的故事
现在还谁都不知道

专心地用小鸟般歌声歌唱的小孩子
藏着什么 破坏什么
燃烧的时计
神秘的花香
“就在这里哦”

静静地依偎着
哪里都不要去
在窗边哼着歌谣
像失去了什么一样

梦就在那双手中
温柔的人的谎言也好悲伤也好
都关起来吧
缺失了些什么的心灵
缠绕着光芒飞走吧
成为少女的形态
向着没有终结的起点
向着真正的终点

静静地依偎着
哪里都不要去
在窗边哼着歌谣
哪里都不要去

纱迦推荐

《魔法少女小圆》第三部剧场版的片尾曲，既然 OP 一如既往由 Claris 演唱，那 ED 自然也是 Kalafina 的了。歌曲开始的独唱部分的节奏比较轻柔，仿佛生怕打扰到熟睡的孩子一般舒缓，接着提琴音响起，到进入高潮的合唱部分有仿佛从沉睡中苏醒，如迎来晨曦的阳光般醒目。歌词依然是围绕晓美焰对鹿目圆的执着，不断寻找命运转折点为中心。跟从头黑到尾动画版 ED 比较是截然不同的感觉。

13 アレルヤ

作词・作曲・编曲：梶浦由记　演唱：Kalafina

未来は君に優しいだろうか
緑の雨が君を濡らすまで
まっすぐに
まっすぐに
行けるだろうか
泣けるだろうか
全てが静かに
燃える日まで

アレルヤ
祈りは何処にも
届かず消え失せて
僕らは
うずくまったまま
夜明けをやり過ごして

あかるい方へ
あかるい方へ

きっともがいて
何度も泣いて
僕らはゆく
僕らはゆく

こんなに小さな君の手を取って
いたいほどの
かがやきがあって
幸福の記憶だけ
残したいと願いながら
優しく無意味に
消える日まで

アレルヤ
全てのいのちが
歌うときが来るって
信じて
雨の中で両手

ふりかざして踊って

笑ってるんだ
笑ってようよ
涙の海で
抜き手を切って
未来へゆく
未来へゆく

小さないのちを
ふりしぼって
ふりしぼって
ふりしぼって
きみのみらいへ

アレルヤ

未来对你来说是温柔的吗
直到绿色的雨水把你淋湿
能够勇往直前地前进吗
能够毫不保留地哭出来吗
直到一切静静地 开始燃烧的那天

哈利路亚
祈愿不管在哪里
都传达不了 悄悄消失了
我们就这样跪拜着
度过了黎明

向着光明之处
向着光明之处

一定有所挣扎
一定哭了无数回
我们 继续向前

牵起这双这么小的手
令人刺痛般的耀眼
祈祷着只留下幸福的记忆
直到温柔地 消失于虚无的那一天

哈利路亚
芸芸众生 会于歌唱之时降临
确信着
在雨中我们 会将手在举过头上 一边跳舞

一起欢笑吧
如同我也笑着般
划水过眼泪的海
游向未来
游向未来

将小小的生命
竭尽全力
竭尽全力
竭尽全力地
带向你的未来

哈利路亚

八重樱推荐

随着《未来福音》的上映，剧场版《空之境界》也终于算是画上了圆满的句号。本次的主题曲同样是由梶浦由记率领 Kalafina 呈现的，以天主教中用来赞美主的“哈利路亚”一词为名，温柔的旋律搭配着歌姬们透明感十足的嗓音，将听者带入到弥漫着淡淡哀伤却又包含幸福的气氛中。最后歌词中所唱的“小小的生命”更是紧贴《未来福音》的剧情，堪称是天造地和。

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏·人

2013.11
Vol.
52
UCG

【游戏人物】山内溥——游戏巨人的传奇人生

【斑斓之书】LOLITA 多重奏——详述 LOLITA 文化发展史

【动漫秀】进击吧！谏山创和他的巨人

【特别企划】9300 公里与天堂的距离——八重樱的新西兰游记

更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn

游戏·人 光盘定价：18.00 元
本手册随盘附赠不能单独销售